ISSN 0989-5450

AMIGA® NEWS

A-news

TOUT POUR L'AMIGA ®

THE PUBLISHER

Petite publication assistée par Amiga

EXTENSIONS MEMOIRE
TIME BOMBER
HARDFRAME
DELUXE VIDEO III
16-BIT COMPUTER FAIR

LES SHELLS: COMPARATIF
PAGESETTER II
BUREAUTIQUE
C, ASSEMBLEUR, BASIC

FEVRIER 1990 No.22 Suisse 7.80FS, Canada 4.95 $, Belgique 145 FB

M 4584 - 22 - 25,00 F

3794584025005 00220

BNC BUSINESS NETWORK COMPUTERS

165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46

LE ROYAUME DE L'AMIGA

200 M2 DE MATERIEL EN EXPOSITION SUR 3 NIVEAUX

CONFIGURATION I.C.A.O
AMIGA 3001

CARTE ACCELERATRICE 68030 . 28 Mhz
8 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 80 Mo 11 Ms
SCANNER SHARP JX-300 16 millions de couleurs
IMPRIMANTE COULEUR CANON FP-510
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR GEANT MITSUBISHI

CONFIGURATION P.A.O
AMIGA 2500

CARTE ACCELERATRICE 68020 . 14 Mhz
2 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 40 Mo
SCANNER N&B 200 DPI PRINT TECHNIK
IMPRIMANTE LASER POSTSCRIPT NEC 890
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR MULTISYNCHRO

CONFIGURATION M.A.O
AMIGA 2000

8 Mo RAM 16 BITS
DISQUE DUR CARTOUCHES 44 Mo
KORG M1
ROLAND D-50
ROLAND R8
MUSIC X

DEMONSTRATIONS UNIQUEMENT SUR RENDEZ-VOUS

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Beaucoup des grandes personnalités du monde Amiga étaient à Paris en ce début de Février pour la troisième conference européenne de développeurs Amiga.

Dave Haynie, Bill Hawes, Andy Finkel, John Toebes, Dale Luck, Carolyn Scheppner, Jay Miner, et d'autres noms que nous avons l'habitude de voir sur les programmes ou dans les livres, même si nous n'avons jamais rencontré ces personnes.

Trois jours de réunions avec des gens de ce calibre passent très vite. Le but de ces conferences n'est pas publicitaire, mais il nous semble quand même dommage de ne pas en avoir profité pour transmettre au moins une partie de l'enthousiasme Amiga à la presse informatique française.

On entendrait peut-être moins souvent la phrase "*C'est quoi un Amiga?*" si davantage de journalistes pouvaient participer aux grands rencontres Amigaïstes. Nous sommes reconnaissants à Commodore-France de nous avoir invités, mais nous pensons que l'absence d'autres confrères est une occasion perdue...

Notre Couverture : Dessin crée avec Professional Draw, sortie laser

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000avec 4 mégas RAM (carte A3001 de GVP), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite QED, DMouse, Butcher, Quarterback et l'imprimante Laserwriter

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....4
LATRAME DU YETI.....8
DEUX LIVRES.....9
TEST CARTE HARDFRAME.....10
EXTENSIONS MEMOIRE.....12
LES SHELLS -COMPARATIF.....16
COIN AMAX.....18
IMPRIMANTE MPS 1230.....18
PAGESETTER II.....19
THE PUBLISHER.....20
ROM KERNEL.....26
FRAUG A UN AN.....28
VIRUS TIME BOMBER.....30
UGA ET 17-BIT SOFTWARE.....31
INITIATION BASES DE DONNEES.....32
MONTAGE BOOT EXTERNE.....34
BASIC : LES GRAPHIQUES (2).....36
RAPIDO ASSEMBLEUR.....38
C ET ASSEMBLEUR.....40
MANIAC MANSION/CHASE HQ.....42
BLOCKOUT/STARFLIGHT.....43
DOMAINE GRAND PUBLIC.....44
DP SUR DEEP.....47
COURRIER.....48
PETITES ANNONCES/ABONNEMENTS.....50

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet.. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs

AMIGA NEWS

Commodore annonce une **baisse de près de 20% sur la configuration Amiga 500 avec moniteur couleur A1084 et extension mémoire A501**, à 7180F TTC.

L'Amiga 500 seule baisse de 3990F à 3690F, le moniteur A1084 baisse de 3000F à 2500F, et l'extension mémoire baisse de 1490F à 990F. Le nouveau prix pour le Starter Kit (Amiga 500 + Kindwords, Fusion Paint, CrazyCars, Golf, Ski) est de 3990FF, et le nouveau prix pour le Home Office Kit (Amiga 500 + Kindwords2, PageSetter, CaleFonts, Artist's Choice et Infofile) est de 4290F.

* * *

La troisième **Conference Européenne** des développeurs sur Amiga se tiendra à Paris le 7, 8 et 9 de ce mois au Holiday Inn Hotel, Place de la République (au moment où vous lisez ces lignes la conférence sera terminée).

Trois cents personnes sont attendues venant d'Allemagne, d'Angleterre, d'Autriche, de Belgique, du Danemark, d'Espagne, d'Italie, de Norvège, de Suède, de Suisse et...de France.

La version 1.4 de l'AmigaDos sera un des thèmes majeurs, mais d'autres sujets passionants ne manquent pas en ce moment dans le monde Commodore...

A part l'Amiga 3000 sous développement, beaucoup parlent d'une console de jeux basée sur la carte mère de l'Amiga 500 mais depourvue de clavier et équipée d'un lecteur compact laser. Mais ce ne sont que des rumeurs...

A-News et *Commodore Revue* sont invités, à condition toutefois de signer un "non-disclosure agreement".

* * *

Amigatex, puissant logiciel de composition typographique, est distribué en France par **Essonne Mailing**. Plus qu'un traitement de texte, AmigaTex est entièrement programmable et permet la préparation de documents complexes scientifiques et techniques de haute qualité.

Les équations, les tableaux, les formulaires scientifiques, les sommaires, les références, sont simples à spécifier. Il y a un logiciel de pré-visualisation à l'écran, Latex, et Slitex, un programme de base de données bibliographiques, ainsi que plus de 1500 polices de caractères, le tout sur 10 disquettes.

Le système TEX est totalement indépendant de l'ordinateur. Un fichier préparé avec Amigatex peut être chargé sur un système IBM et traité de manière identique: tous les sauts de pages et de lignes resteront inchangés. Une version de TEX est disponible pour la quasi totalité des micro-ordinateurs ayant une capacité d'au moins 1 Mo.

$$\pi(n) = \sum_{k=2}^{n} \left\lfloor \frac{\phi(k)}{k-1} \right\rfloor$$

Tex n'est pas un système de PAO conventionnel et le traitement des graphiques est limité. La documentation est en cours de traduction, et tout acheteur aura droit à la documentation française.

Le package principal, au prix de 1600F, comprend Tex, Preview, Latex, Bibtex, Slitex et 1500 polices mais aucun driver d'imprimante. Les drivers, à 800F chacun, sont disponibles pour Postscript, HPLaserjet et séries II, HP Deskjet, QMS Kiss, Smartwriter, Epson LQ, MX, FX, les NEC Pinwriter, C Ltd Lazer Express, et Image Writer II. (*Essonne Mailing, 3 Impasse Jules Dalou, 91000 Evry, tél 64-97-96-54, FAX 69-91-19-25*)

* * *

Lu dans UseNet:

ASDG annonce la sortie d'une nouvelle version de son ***CygnusEd (CEd 2.0)***. En voici quelques caractéristiques

- Fonctions undo/redo sans limites
- Interface *Arexx* totale et accessible à tous
- Lancement de commandes Dos/Arexx possible à tout moment
- Utilisation possible d'autres polices de caractères
- Mode de remplacement ultra-rapide (100 fois plus rapide que dans la première version)
- Les requesters peuvent être stockés et pilotés à l'intérieur des macros
- Macro de démarrage
- Méthodes de sauvegardes additionnelles (simple, sûre et multiple)
- Couleurs de l'écran redéfinissables
- Visualisations en lecture seulement
- Mode d'affichage des valeurs Ascii
- Gestion des mots améliorée
- Option jump-to-byte pour le compilateur Modula 2
- Supporte directement les nouveaux assembleurs **CAPE** et ***ARGASM***
- Les macros et programmes Arexx peuvent être assignés à n'importe quelle touche
- Manuel de 250 pages avec index et chaque commande Arexx illustrée par un exemple

* * *

LAMER EXTERMINATOR: Xavier Leclercq fait le point:.

On vous en a beaucoup parlé, et c'est normal, car c'est pour le moment le virus le mieux programmé et le plus dangereux sur notre Amiga. Il y a du nouveau, voici des explications supplémentaires.

Il existe trois versions connues de ce virus. Le désassemblage réalisé par Cédric (*A-News* N°20) n'est pas la dernière version en date. En effet la dernière version de ce microbe informatique possède une variante encore plus diabolique.

Le virus pour s'installer sur la disquette procédera au rituel suivant:

-Il lira le boot actuel de la disquette et le placera dans un buffer qu'il a prévu à cet usage.

-Il s'installera sur les secteurs 0 et 1 (Maximum $400 = 1024 octets).

-PUIS IL RECOPIERA L'ANCIEN BOOT SUR LES SECTEURS 2 ET 3 de la disquette détruisant ainsi un fichier qui éventuellement occupe ces secteurs!

Lorsqu'au prochain reset la disquette fraîchement infectée sera "bootée" le virus se recopiera en mémoire à une adresse différente puis IRA RELIRE LES SECTEURS 2 ET 3 recupérant ainsi l'ancien boot et l'EXECUTANT!

Ainsi il n'y a plus de doute que le boot que vous aviez placé sur votre disquette a été remplacé par le virus puisque l'exécution de l'ancien boot se déroule normalement. De plus le virus une fois en mémoire s'il détecte que vous tentez de lire le boot sur lequel il s'est implanté (par exemple avec ViewBoot) ne vous rendra en échange NON PAS un boot vide ou un bootblock standard , comme avec les versions précédentes, mais bien L'ANCIEN BOOTBLOCK situé aux secteurs 2 et 3!!! L'illusion est parfaite et sans des read-writes incompréhensibles vous ne risquez pas de vous méfier. Le Lamer ne se manifestant pas par un message ou une action comme la plupart de ses "confrères" (frères je ne sais pas, majs con oui!)

Et le code assembleur de tout ceci est toujours inférieur à 1024 octets!

Malheureusement cette version du Lamer est différente en certains points par le code et est donc détectable différemment par les Virus Killers et anti-virus. Ce n'est donc pas parce qu'une version est reconnue qu'une autre le sera.

Dommage que l'auteur de ce virus n'ait pas utilisé tant d'énergie à des fins plus nobles...

AMIGA NEWS

Nous nous sommes trompés en disant le mois dernier (page 21) que ***Pagestream*** ne traite pas les dessins vectorisés. Il possède en fait un driver pour importer les fichiers d'***Aegis Draw***. La nouvelle version 1.8 de Pagestream promet des améliorations importants par rapport à la version 1.6 que Patrick a testé...

* * *

Vous craignez la méchante bogue de ***Professional Page***? (voir ***A-News*** 21, page 26). Ne craignez plus. Roméo a découvert qu'en sauvegardant ses documents en format "Page" à la fin d'une séance de travail il a pu contourner une attaque par Monsieur *Format Message Incompréhensible* (FMI)'. Ed, quant à lui, a découvert que la version 1.3 ne peut pas, après tout, récupérer les fichiers FMI créés sous PPage 1.2.

* * *

Le genlock **Omni-Gen 702 d'Omicron** Vidéo est importé et distribué en France par le **Groupe Secotech SA**. Il comprend un codeur PAL et un générateur de synchronisation à la norme CCIR rapport 624-1. Une sortie Y/C pour le raccordement aux magnétoscopes S-VHS est prevue d'origine. Le pupitre de télécommande permet de réaliser les fonctions d'insertion, de fondu entre l'incrustation générée par l'Amiga et une source vidéo, et de fondu au noir.

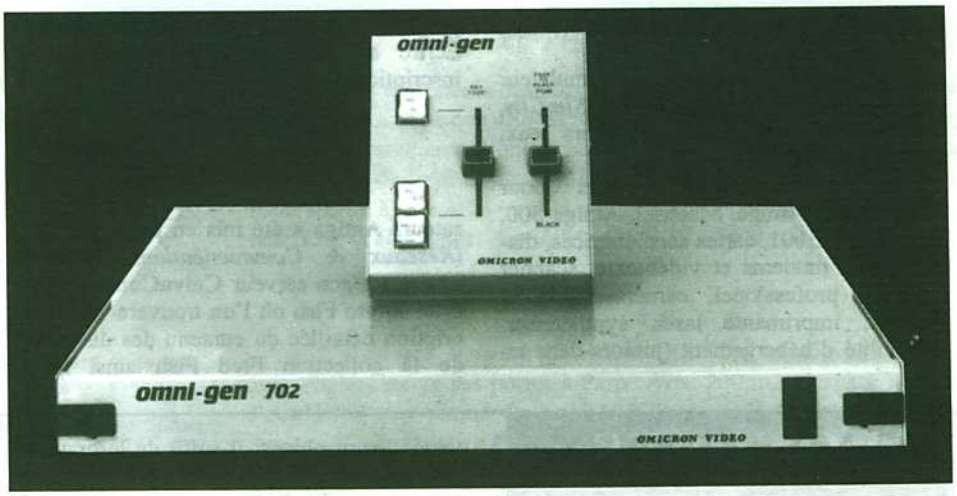
L'Omni-Gen fonctionne avec tous les logiciels ecrits pour l'Amiga. Il comporte une alimentation interne. (*Groupe Secotech SA, 63 rue Victor Hugo, 94700 Maisons Alfort, tél 1-48-93-88-93, FAX 1-48-93-01-31.*

* * *

Voici un truc envoyé par **André Babst** de Strasbourg: "Vous êtes pressé ou trop fainéant pour charger votre traitement de texte habituel, alors faites sous CLI: **Copy * to Prt:** puis rédiger le texte sur l'écran suivi par **Return**. Cette routine prend fin avec **CTRL **. (* est le symbole du CLI window actuel. Le CLI disparait et il ne reste que le curseur à l'écran)". C'est encore mieux sous Shell que sous CLI, puisqu'on peut corriger ses fautes de frappe.

* * *

CIS annonce l'A2501, une **carte accélératrice asynchrone 16MHz** 68030/68882 plus disque dur Quantum 40 Mo type "AT" avec interface 32-bits. Au prix de 15900F TTC en 0k c'est une alternative intéressante à la configuration A2500 de *Commodore*, permettant une mise à niveau ultérieure avec des processeurs plus rapides (28 MHz, voir plus) et jusqu'à 8 Mo de mémoire 32-bits.



Omni-Gen 702

La carte accélératrice de Commodore est de type synchrone, équipée d'origine de 2 Mo de RAM 32-bits, extensible à seulement 4 Mo, et avec des processeurs 68020 et 68881 cadencés à 14 MHz.

Selon CIS, avant l'adjonction de RAM 32-bits la carte GVP A2501 est entre 20 et 25% moins rapide que l'A2500, mais une fois cette RAM en place elle est bien plus rapide. En attendant, elle est équipée d'origine du contrôleur disque dur probablement le plus rapide disponible sur Amiga, même en l'absence de RAM 32-bits.

La même carte cadencé à 25 MHz est vendu 22850F TTC.

* * *

Deuxième nouveau produit chez CIS: la **carte contrôleur SCSI + RAM GVP SR 8/0**, extensible à 2, 4, 6 ou 8 Mo. Prix avec 2 Mo 6590F, les 2 Mo supplémentaires vous coûteront 2600F.

Voici quelques **prix en baisse** choisis dans une liste communiquée par CIS: le GVP hard card 20 avec disque dur Seagate 20 Mo, 28ms, baisse de 6590F à 5990F; les hard cards Quantum baissent aussi, le 40 méga de 9450F à 8290F; l'Impact 500 en 30 Mo de 7990F à 7590F (0k), et de 13480F à 11590F (avec 4Mo).

La SC501 (extension interne 512k pour A500) passe de 1090F à 990F, l'IN500 S2 de Spirit de 3590F à 3290F (avec 1 Mo) et de 4850 à 3990F (avec 2 Mo). Un pack mémoire "Chipack" de 512k pour votre Spirit S2 ou votre A590 disque dur baisse de 790F à 590F.

Enfin, CIS annonce que le prix du logiciel ***Elan Performer*** est de 590F (voir la *Trame* du mois dernier).

* * *

Le **Salon de la Micro 1990** se tiendra sur quatre jours du vendredi 26 au lundi 29 octobre à la Villette dans l'espace nord.

L'organisateur, **Mountbuild SA**, communique que plus de 15000 personnes ont visité le premier Salon de la Micro en automne.

* * *

En Suisse, **Amiga Show 1990** se tiendra pendant la dernière semaine de mars à l'**Ecole Informatique** de notre collaborateur Raoul Mengis, route de Gravelone 2, CH-1950 Sion.

Voici le programme:

Lundi 26 mars, installation et mise en place;

Mardi, mise en route des présentations;

Mercredi, explications et annonces, possibilité de jouer l'après-midi;

Jeudi (journée musique-graphique), cours AmigaDos et PCMS-Dos et Shell (connaisseur), cours Workbench 1.3, démo musique midi, démo dessin digitalisé, Deluxe Paint III, DigiPaint III

Vendredi (journée pro), cours SuperBase Pro, explication de Vidéotexte par les PTT, démo SuperBase Entreprise gestion et facturation (première Suisse), démo ProPage PAO, Questionary et MyPaint (écoles et jeunes de 2 à 8 ans),

AMIGA NEWS

théorie et evolution de l'Amiga (avec Commodore Suisse);

Samedi (jeunes), démo simulateur de vol, échecs, ***Populous, SimCity***, concours de dessin Paint, concours jeux, distribution des prix.

Possibilité de réunions pour développeurs Amiga. Matériel: Amiga 500, 2000, 2500, 3001, cartes accélératrices, disques durs, modems et vidéotexte, scanner 600 dpi professionel, caméra vidéo et genlock, imprimante laser, synthétiseur. Possibilité d'hébergement (juniors dans un dortoir à bas prix, adultes hôtel 4 étoiles.) Ecrire à l'école pour renseignements et inscriptions.

* * *

Un nouveau service pour les utilisateurs Amiga a été mis en place par **RCI** (*Réseaux & Communications Informatiques*) sur son serveur **CalvaCom**; Il s'agit d'un forum Fish où l'on trouvera "une description détaillée du contenu des disquettes de la collection Fred Fish ainsi qu'un support pour l'utilisateur de cette très importante collection de logiciels."

Un communiqué CalvaCom explique que le Forum Fish se trouve dans un environnement spécialement conçu pour les utilisateurs de l'Amiga; il s'appelle "***Amigamanie***" et regroupe un ensemble de conférences (Fora) et bibliothèques de logiciels téléchargeables.

Le réseau Calvacom est réservé aux abonnés.

Contacter RCI Service Clientèle, tél (1) 47-83-20-30.

LONDRES: 16 BIT COMPUTER FAIR

Du 12 au 14 Janvier se tenait à Londres le 16 Bit Computer Fair. Etendu sur deux des Royal Horticultural Halls à Victoria, le show regroupait des micros tels que l'Atari ST, l'Archimedes (seulement deux), le PC, et bien sûr... l'Amiga, qui était là en position de force. Alors, quoi de neuf docteur?

Le 16 Bit Computer Fair n'avait ni l'ampleur de l'Ami Expo, ni son lot d'exclusivités et de grosses configurations, mais chacun pouvait y faire de bonnes affaires, et c'est le principal. Nombreux sont les kids londoniens à être repartis avec quelque chose, des cordons et switchboxes les plus divers aux drives, en passant par un ***Hard Driving*** à £13 ou un ***Deluxe Paint II***, doc + disks, bradé à £10. Une ambiance sympathique et familiale dont j'ai profité pour faire quelques emplettes.

Du côté musical, rien de spécial en ce qui concerne le MIDI, mais à l'occasion de l'A.M.A.S. WORLD TOUR, **Microdeal** présentait son nouveau produit, le ***Master Sound***: un échantillonneur de plus pour l'Amiga, qui offre cependant des possibilités intéressantes de séquencement de digits sonores en plus des options classiques (fade in/out, filtre, analyseur de spectre etc...). Pour rester dans l'échantillonnage, on pouvait apprécier sur le stand de Bytes & Pieces un sampler d'une grande qualité à un prix tout petit: £35. ***Sound Trap III*** d'**Omega Projects**, puisque c'est de lui dont il s'agit, existe en une seule version pour toutes les machines: il suffit de le brancher dans un sens ou dans l'autre pour satisfaire votre Amiga500/2000 ou votre Amiga1000. Il est très petit, dispose d'un passthru pour l'imprimante et est livré avec un logiciel et un tournevis (!).

Ce n'était pas la seule attraction de ce stand où l'on pouvait voir tourner négligemment à l'arrière une démo rappelant étrangement ***Dragon's Lair***. Space Ace? Que nenni, ***Dragon's Lair II: 'Escape from Singe Castle'***. Ben oui, parce que c'est pas le tout de rentrer dans le château, encore va t'il falloir en sortir maintenant! La démo, trés impressionante, ne nécessitait pas moins de 3 Mo de ram; espérons que la version éditée sera largement moins gourmande.

Un stand qui m'a beaucoup fait rire, outre celui de l'*Encyclopedia Britannica* qui était là- on ne saura jamais pourquoi, fut celui de **Kador**. En effet, ces gens là proposaient des claviers ***Seal'n Type*** en plastique transparent souple, à travers lesquels on pouvait programmer comme si de rien n'était et qui protégeaient votre machine préférée des poussières, fumées et liquides indésirables. La démonstration consistait en une énorme cafetière déversant son contenu de façon irréversible sur un pauvre petit clavier, heureusement protégé par le Seal'n Type; intéressant aussi sans doute pour programmer sous la douche. Kador proposait aussi la ***Peace'n Quiet***, boite d'insonorisation pour imprimante, conforme aux recommandations de la CEE sur le niveau sonore dans les bureaux!

La supra-gamme de supra-périphériques pour Amiga 2000 de **Frontier Software** était aussi de la partie. Au rendez-vous: le SupraDrive , disque dur 30 Mo (£549.99) ou 45 Mo (£649.99) avec la carte contrôleur WordSync (SCSI,Autoboot...), la SupraRam 2000, carte d'extension mémoire 8 Mo configurable en 2,4,6 et 8 Mo pour des prix s'échelonnant de £399.99 à £999.99 une fois peuplée, et enfin le SupraModem 2400zi (£169.99) compatible CCITT V21/V22/V22bis et permettant des transferts à 300/1200/2400 bauds. Les gens d'Oasis présentaient quant à eux la carte contôleur HardFrame 2000 MicroBotics (importée par MAD en France et testée dans ce numéro).

Rombo Productions présentait dans son coin le ***Vidi Amiga***, un digitaliseur vidéo temps-réel au prix incroyable (mais vrai) de £99.95. Pour ce prix, vous avez droit à vos 50 images par seconde en 16 couleurs et 320*200. Une version Pal met le 320*256 à votre disposition pour £15 de plus alors que £20 supplémentaires devraient suffir à vous faire basculer dans le monde du HAM. Le logiciel serait paraît-il écrit en HiSoft Basic, ce qui n'enlève rien à sa qualité sans rien ajouter non plus mais devrait faire bigrement plaisir à notre désespérados-maison du basic, CRS. Ceci mis à part, une option intéressante permet de découper des zones sur l'écran pour ne digitaliser qu'à l'interieur ou à l'extérieur de celles-ci, laissant le reste de l'image intact.

Voilà en gros ce que j'ai retenu du *16 Bit Computer Fair*, et je profite honteusement de mon passage à l'antenne pour remercier **Westminster Exhibitions** d'avoir organisé ce show très culturel dans un si beau quartier, et puis pour faire la bise aux hôtesses des **London City Airways**, et puis aussi pour saluer nos amis lecteurs d'***A-News*** à Londres et plus particulièrement Anthony Zboralski (Junior&Senior) et puis aussi God save the Queen, mais alors pas en DF0: ...

Nicolas Fournel

- Microdeal, PO Box 68, St Austell, Cornwall, England, PL25 4YB

- Frontier Software, P.O. Box 113, Harrogate, North Yorkshire HG2 OBE.

- Rombo Productions, 6 Fairbairn Road, Kirkton North, Linvingston, Scotland EH54 6TS

AMIGA NEWS

Suite à notre article sur le livre "***Comprendre et Bien Exploiter son Amiga***" (***A-News*** N°20, de décembre), l'éditeur **Titus Software** nous communique que le prix n'est pas de 249F port compris mais de 249F + 20F de port (*Titus, 28 ter Av de Versailles, 93220 Gagny, tél (1) 43-32-10-92*)

* * *

L'Aztec C de Manx version 5.0a est désormais disponible. Voici quelques-unes de ses caractéristiques:

- Conformité totale à la norme ANSI, comprenant le prototypage des fonctions
- Temps de compilation et d'éditions de liens sensiblement plus rapides que dans les précédentes versions
- Génération de code très optimisé
- Erreurs et warnings du compilateur sélectionnables
- Support pour créer des bibliothèques résidentes écrites en C
- Génération en ligne des appels des bibliothèques résidentes pour accélérer la vitesse d'exécution
- Support du compilateur pour gérer les interruptions en C
- Documentation nouvelle et complètement réécrite
- Option QuikFix, qui permet au compilateur d'appeler un éditeur spécifié par l'utilisateur si des erreurs de compilation sont rencontrées

Les utilisateurs désireux de passer de la version 3.6a à la 5.0a doivent être enregistrés afin de recevoir la mise à jour. Si ce n'est pas le cas, contacter la section concernée le plus rapidement possible. La mise à jour de base coûte $75. Les utilisateurs qui voudraient également mettre à jour SDB pour la première fois peuvent le faire en ajoutant $30. (*Téléphones: Aux USA: (800)-221-0440; sinon: (201)-542-2121*

* * *

Business Network Computers **(BNC)**, un nouveau spécialiste Amiga, ouvre ses portes à Paris. Avec 200 m2 d'espace dédié à l'Amiga et pas moins de cinq A2500 en configurations de démo variées, l'utilisateur risque d'y trouver des choses intéressantes.

D'après Serge Cottrant, directeur commercial, BNC servira ceux qui utilisent leur Amiga au niveau professionnel ou semi-professionnel, que ce soit en vidéo, musique, PAO, ou multimédia. *(Ed: 'Multimédia' est un mot à la mode qui d'écrit un mélange de graphisme, texte, animation et son dans une présentation interactive. C'est sûrement le concept qui va enfin convaincre tout le monde que l'Amiga a son avenir devant lui).*

BNC, 165 rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél (16-1) 43-36-96-97, FAX (16-1) 43-36-06-46.

«petites» en prix **TRUMPCARD** «grandes» en performances

Nouveau : tous les produits TRUMPCARD autobootent directement sous FFS et sont compatibles avec les disques durs amovibles SyQuest

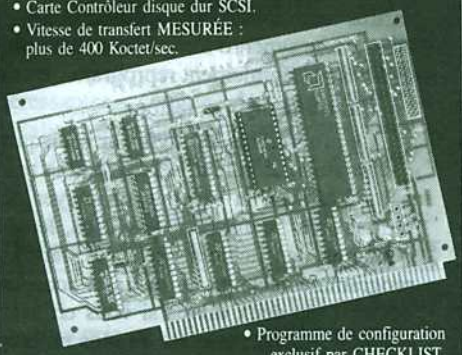
CARTE DISQUE DUR TRUMPCARD A2000

• Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 2000 sont assemblés, testés et formattés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.

• Ils sont compatibles avec tous les disques durs SCSI 3.5" Quantum, Seagate, Miniscribe, Conner et Mantor.

TRUMPCARD

• Carte Contrôleur disque dur SCSI.
• Vitesse de transfert MESURÉE : plus de 400 Koctet/sec.



• Programme de configuration exclusif par CHECKLIST. Il transforme le formatage en rêve.
•Le Smartboot d'IVS autoboote tous les disques à froid (Kickstart 1.3).

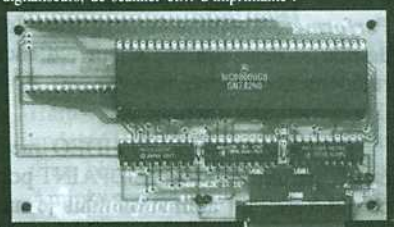
TRUMPCARD 500

• Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 500 sont assemblés, testés, et formattés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.
• Le chassis ergonomique, de couleur similaire à l'A500 reçoit toute l'électronique et le disque dur SCSI 3.5".

• Un connecteur supplémentaire permet de recevoir l'extension RAM Meta4 peuplée à 2 ou 4 MO.
• Le passage à l'A2000 n'entraine pas de surcoût.
Trumpcard, Meta4 et le disque dur sont totalement compatibles A2000.

PRINTERFACE

• Le petit produit qui facilite grandement la vie des utilisateurs de digitaliseurs, de scanner et... d'imprimante !



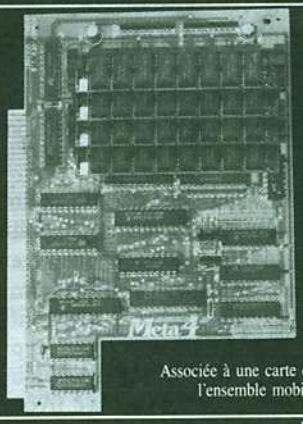
• L'imprimante et le digitaliseur sont toujours disponibles, installer Printerface et oubliez-le.

IVS et A-MAX

• Utiliser A-MAX avec un disque dur. Seul TRUMPCARD vous le permet !
• Formatez directement sous MAC et AMIGADOS sur le même disque dur en utilisant le DISK MANAGER MAC et TCUTILS V 1.36-A-MAX.
• Profitez de la Mega Avance d'IVS dans ce domaine.
A-MAX est un produit READY-SOFT

LES PRODUITS

SONT DISPONIBLES CHEZ LES VRAIS SPECIALISTES AMIGA.



META 4

• Extension RAM sur carte demi-longueur.
• Compatible A500 et A2000.
• Peuplée 2 MO, extensible à 4 MO.
• Associée à une carte disque dur sur A2000, l'ensemble mobilise deux connecteurs.

I.V.S. est importé et distribué en France par **BUS PLUS**
41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. : (1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

Avec les sous que je m'étais fait comme père noël à la sortie de mon monoprix, j'ai commandé 72 fiches du commandant Cousteau pour 5 francs. Fort de cette précieuse documentation, j'ai immédiatement ouvert au public l'Institut Oceanographique du Tibet. Grâce à une subvention ministérielle, nous avons pu récemment acquérir une boite de véritable maquereaux au vin blanc devant laquelle les visiteurs aiment à poser pour une photo souvenir. La première mission de l'institut consistera à acclimater le colin pané dans notre pays, la deuxième sera de m'offrir un Zodiac et un moteur Evinrude pour aller couler des baleiniers à la massue d'assault. Je n'oublie pas que je suis la superbe descendance d'une famille de plancton nantis.

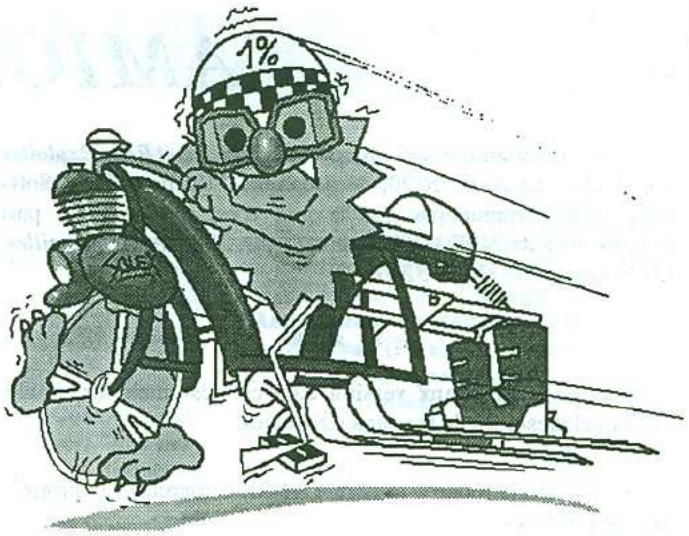
Vous connaissez tous **Dan SILVA** mais avez vous déjà entendu parler de **Mike POSEHN**?? Hélas, tout comme le cycliste belge ou le skipper breton, le developpeur génial prend chaque matin le risque d'être le second à cause d'un plus génial que lui ou, plus rarement, à cause d'une météo deguelasse dans le golfe de Gascogne.

Et pourtant, tout avait plutôt bien commencé comme nous le raconte **Ramon PEREZ**, balayeur chez Electronic Arts : "*A la début de la Amiga, senör POSEHN faire souvent plaisanterie à senör SILVA à la sujet de sa tronche de beatnik*". La situation s'envenima des le début de la commercialisation des programmes géniaux de nos deux joyeux compères; *Deluxe PAINT* se vendait beaucoup mieux que *Deluxe VIDEO*...

Mike POSEHN multiplia les retraites mystiques et se laissa pousser la barbe. Il copia les moindres habitudes de Dan et faillit mourir d'une indigestion de totopos.

Quand Dan décida de faire un *DPAINT III*, Mike sentit la possibilité de se venger de toutes ces années d'humiliations.

Voyons ça !



La boite de ***Deluxe VIDEO III*** en dit long sur la haine de Mike pour Dan : c'est la copie conforme de celle de DPAINT III mais le célèbre KingTut de la face avant est affublé de deux écrans télé à la place des yeux ce qui lui donne cet air ridicule des pilotes de l'US air force qui portent des ray ban

Le manuel est conçu de la même façon que celui de DPAINT. 250 pages développent impeccablement les possibilités du programme mais en anglais. Je profite de cette dernière remarque pour vous signaler que la documentation de DPAINT III à été récemment traduite en français par *UBI SOFT* et qu'elle y perd en look ce qu'elle y gagne en simplicité de décryptage.

Le programme conserve tout ce qui a fait l'intérêt des deux versions précédentes, sa très belle interface utilisateur et ses possibilités de synchro image-son, mais sembla avoir été intégralement reprogrammé.

Halte à la théorie, testons..

Le programme est livré sur 4 disquettes : la première contient le programme principal ***DVMaker***, la seconde un player et un utilitaire de "transport" de vidéos, les deux dernières des fichiers exemples variés. Le programme réclame un méga et accepte de bosser avec deux drives si vous en avez le courage. En fait, et c'est de plus en plus le cas pour ce type d'utilitaires, DeluxeVIDEO ne se sent tout à fait bien qu'avec un disque dur et 2 à 3 Mo de RAM. Une fois bien calé sur mon petit DH0:, il tend une icône sur laquelle je m'empresse de cliquer deux fois.

L'interface utilisateur de DeluxeVIDEO est particulièrement agréable: Chaque élément de la vidéo (le produit fini) est défini sous la forme d'une "piste" horizontale représentant le temps sur laquelle on positionne les événements qui sont symbolisés par des boites munies de pointeurs. Elle a été légèrement redessinée pour la version III et apporte un look très pro au programme. Immédiate à comprendre, elle facilite les premières expériences et simplifie l'organisation du temps dans une séquence.

On travaille principalement sur l'image (images de tous formats y compris HAM et super-bitmaps, brosses, AnimBrushes de DPaint III, fichiers ANIMs) mais aussi sur le son (format SMUS IFF), le pilotage interactif et le contrôle de périphériques.

DVIDEO peut désormais utiliser la quasi totalité des formats graphiques disponibles sur Amiga et sait les faire coexister à l'écran. Les fonctions d'animation de brosses sont beaucoup plus précises que dans les versions précédentes. Les fonctions de volets et de scroll d'image ont aussi été ameliorées mais manquent encore un peu de finesse dans certains cas. La possibilité de travailler avec des grands fichiers bitmap permet d'operer des scrollings de fonds difficiles à réaliser en animation sous DPAINT.

DVIDEO peut piloter directement les fonctions de fondus et d'incrustation du genlock NTSC interne **SUPERGEN**. Hélas, mis à part les quebecois qui me lisent par millions et qui amigazent en NTSC, peu d'entre nous pourront goûter aux sensations du pilotage dé genlock par logiciel.

J'ai réalisé une petite vidéo-test pour vérifier que toutes les fonctions d'affichage marchaient réellement et tout semble bon. Par contre, le programme doit avoir sa conception personnelle du temps et il s'avère beaucoup moins précis qu'***ELAN Performer***, abominablement testé le mois dernier, des qu'il s'agit d'enchaîner rapidement des images.

En résumé rapide, DVIDEO me parait être le partenaire idéal de DPAINT pour tout ce qui à trait à l'animation mais je suis plus sceptique en ce qui concerne son aspect "multimedia"

DeluxeVideo III

Ca y est, c'est *STAR TREK!* On est à peine remis du 3 qu'on attaque déjà le 4. Plus fort que DPaint III, DVideo III, DigiPaint III, voici **Digi-View 4.0**, la version toute neuve du célèbre digitaliseur à filtres de **NEWTEK**. Que les possesseurs des versions précédentes du bidule en question se rassurent au fond d'eux mêmes : seul le programme évolue (la remise à niveau de votre version devrait donc se faire facilement et sans trop perdre de sous).

Le package 4.0 se compose d'un DigiView GOLD, d'un système de filtres très jolis et de couleurs variées, d'un exemplaire de ***DIGI-PAINT 1*** et de la toute dernière version du programme de digitalisation.

NEWTEK a annoncé l'arrivée de la version 4.0 dans la presse américaine avec un slogan particulièrement accrocheur : 4096 colors in high resolution. Un nouveau mode d'affichage permet d'afficher des images 4096 couleurs en haute résolution et sans contraintes de proximité (donc mieux que du HAM). Il semblait fantastique à votre serviteur que l'Amiga ait eu ces possibilités sans que quiconque ne songe à les exploiter avant ce début 90. Je fis part de mon tourment à mon collègue Rapido qui en arriva à la conclusion qu'il ne pouvait plus s'agir d'un bête bitmap mais plutôt d'une méga copperliste. Apres test, il s'avère effectivement que cela marche (c'est même assez stupéfiant d'efficacité) mais l'Amiga met près d'une demi heure à réaliser ce type d'image et l'affichage utilise intégralement le temps machine (à tel point que le drive se sent mal et qu'un petit mouvement de la souris fait paniquer le système). Il est donc impossible de modifier ce type d'image et encore moins d'envisager tout dessin dans ce mode. Une belle performance technique.

Heureusement, cette version 4.0 a quand même quelques nouvelles fonctions intéressantes comme la possibilité de digitaliser hors des contraintes des formats d'affichage ce qui peut s'avérer pratique en PAO.

DigiView 4.0 n'est pas révolutionnaire. C'est par contre une bonne évolution des versions précédentes du produit et un outil graphique de base puisque il est désormais livré avec DIGI-PAINT I.

Merci à C I C I, distributeur NEWTEK pour la France, qui nous a rapidement fait parvenir cette nouvelle version.

Eric BESANCON m'écrit : "comme vous avez l'air de croire que monsieur Frédéric BOULLIER est le seul à réaliser des animations, je vous envoie quelques unes des miennes". Cette missive un peu amère était accompagnée de 5 disquettes garnies d'animations Sculpt que je vais avoir beaucoup de mal à vous montrer sur cette page mais dont je dirais qu'elles sont d'un bon niveau technique.

Que voulez vous que je réponde à ça ???? que je parle du travail de Fred BOULLIER parce qu'il prend le temps de m'en parler ? que j'apprécie le soin qu'il apporte au traitement de la lumière et le choix de ses sujets ? que je n'ai rien contre personne et surtout pas contre les dingues qui font tourner leurs bécanes 24 heures sur 24 pour faire des images ? que le Tibet est une région autonome de l'ouest de la Chine, au nord de l'Himalaya, formée de hauts plateaux désertiques dominés par de puissantes chaînes Akai ?

Afin de lutter de façon efficace contre la pernicieuse conspiration mediatique qui tente d'élever le capitaine IGLO au rang de divinité olympienne, le club des amis de Jacques TREMOLIN, dont je suis un des fondateurs, préconise la consommation auditive intense de "remords et tristes pets", la première cassette des VRP, un groupe de punk commercial qui pulse.

EL YETi

primé pour le meilleur "cri terrifiant" au festival d'AVORIAZ 90

DEUX LIVRES
lu par Roméo

(1) Amiga Hardware Manual

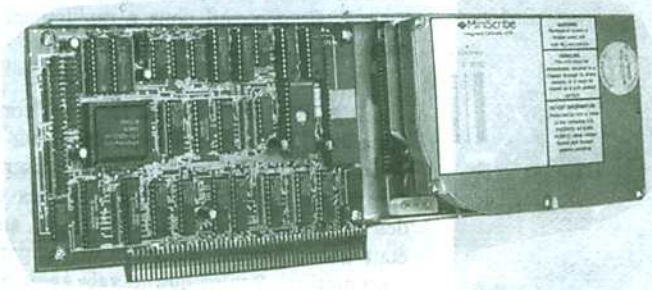
La société Addison Wesley nous a fait parvenir la version 1.3 du Amiga Hardware Manuel qui est "revised & updated". Hormis la nouvelle couverture d'un bleu très "class" et le nouveau logo Amiga, peu de nouveautés. Les erreurs de la version précédente ont été corrigées et il y a maintenant plus d'exemples en assembleur pour guider les programmeurs dans leur quête des informations vitales et nécessaires lorsque l'on désire explorer les méandres des coprocesseurs de l'Amiga. Oeuf Corse, tout est en anglais mais cela ne doit pas rebuter ces aventuriers des temps modernes que sont les programmeurs des Copper, Blitter et autres coprocesseurs. (Addison Wesley, De Lairessestrat 90, 1070 PJ Amsterdam, Pays-Bas, tél 020-717-296)

(2) Advanced System Programmer's Guide

Tant que nous sommes dans les bouquins, la société Abacus nous a expédié "Advanced System Programmer's Guide for the Amiga". Comme son nom l'indique ce livre est en anglais et traite plus particulièrement de la programmation des ressources de l'Amiga. En fait il s'agit pour 60 % du volume de la description des fonctions des bibliothèques, pour 10 % des explications sur les format IFF (graphismes, textes et sons échantillonnés) avec listings à l'appui, et pour le reste la programmation des devices. C'est en fait un mini Rom Kernel mais avec des exemples en C, simples à comprendre et qui permettent d'exploiter rapidement toutes les entrées-sorties de l'Amiga. Vous pourrez ainsi découvrir l'input device ou encore le trackdisk device et tout ceci avec un minimum d'efforts. Comme la plupart des livres de cette collection, il existe une disquette d'accompagnement qui évite d'avoir à taper tous les listings. ABACUS, 5370 52nd street S.E., Grand Rapids, MI 49512, tél: 616/698-0330. Le prix est de 34.95 $ et 14.95 $ pour la disquette, frais de port en sus.

A-News TEST DISQUE DUR

HARDFRAME



FABRICANT: MICROBOTICS USA
DISQUE DUR UTILISE: Conner CP-340 25ms, 40Mo
CONTROLEUR: SCSI
CONNECTEUR SCSI EXTERNE: non
AUTOBOOT: oui
PRIX EN FF AU 20/01/90: sans le disque dur: 2650F, avec: 8290F
DISTRIBUE EN FRANCE PAR: Modern Applications Developpement, 42 rue Lamartine, 75009 Paris (Tel: 48 78 11 65)

RESULTATS du program DISKPERF:
CREATION DE FICHIERS/SECONDE: 16
SUPPRESSION DE FICHIERS/SECONDE: 50
RECHERCHE REPERTOIRE/SECONDE: 87
DEPLACEMENT/SECONDE: 110
TAUX DE TRANSFERT:
512: L 93622, E 28187
4096: L 174762, E 137970
8192: L 291271, E 187245
32768: L 524288, E 201649

CHARGEMENT DE:
Professional Page v1.2: 16 secondes
Prowrite v2: 12 secondes
Sculpt-Animate 4D: 5 secondes
Abasic: 3 secondes

La carte HardFrame MicroBotics est une carte contrôleur SCSI supportant l'autoboot (AmigaDos 1.3 et suivants) et s'autoconfigurant sous 1.2 et 1.3. Elle est distribuée en France par la société MAD au prix de 2650 Francs. Je n'ai pas pu vérifier son parfait fonctionnement avec les 2000A mais le problème que Ed: avait eu avec Super Fat Agnus (cf ***A-News*** 17) et où l'Amiga se bloquait après une période plus ou moins longue d'utilisation est quant à lui bien résolu.

MAD propose pour 8290 Francs des cartes déjà montées avec un disque dur Conner CP 340 (40 Mo,25ms et incroyablement silencieux...), auquel cas il ne vous reste plus qu'à insérer le tout dans le slot de votre 2000. C'est cette configuration qui a été utilisée pour tester la HardFrame Microbotics. Pour rester compatible avec les tests déjà réalisés, le disque dur a été placé dans les mêmes conditions que ses précédents confrères, à savoir une partition FFS et environ 10 Mo de données (y compris les fonts du *Workbench* et les fonts de *Professional Page 1.2*), et ensuite passé à l'abominable moulinette de ***DiskPerf***. Les résultats des taux de transferts sont particulièrement bons, et pour peu que l'ont ait la possibilité d'ajouter des buffers en Chip Mem où le DMA effectue ses transferts de données, ils deviennent réellement trés bons.

La Documentation, traduite en français, est trés claire et comporte un glossaire regroupant tous les termes qui facilitera la vie au profane. D'ailleurs il n'y a guère besoin de cette documentation si vous achetez la configuration déjà montée avec disque dur et d'autre part, le logiciel d'installation est d'une simplicité enfantine : on clique d'abord sur une icône en forme de 1 pour réaliser un formatage de bas niveau sur le disque puis sur une icône en forme de 2 pour créer les boots blocks et où l'on peut se contenter de répondre par défaut...

La HardFrame, qu'elle soit seule ou accompagnée du disque Conner, représente donc un bon investissement, surtout si vous cherchez absolument la rapidité, car dans ce domaine elle est des plus performantes.

Nicolas Fournel

TRUC EPSON LX800

Possédant un A2000 et une imprimante LX800 sous driver EpsonX[CBM_MPS-1250], je ne pouvais obtenir jusqu'à ce jour, sur l'imprimante, les caractères suivants:

@ (code &40) qui était imprimé à
[.....&5B ..... °
\.....&5C ..... ç
] .....&5D ..... §
{ .....&7B ..... é
| .....&7C ..... ù
} .....&7D ..... è
~ .....&7E ..... ü (sans le u)

Voici le remède (soft) employé:

1. La LX800 est programmée; au niveau du switch 1, de la façon suivant:
SW 1-6 HAUT |
SW 1-7 HAUT ==> Sélection code français
SW 1-8 BAS |

2. Sous Shell: création du fichier IniX (ou un autre nom). Taper exactement ce qui suit:
copy * to IniX
<Esc>(B<Ctrl> Attention! Pas d'écho à l'écran..
<Esc> représente la touche Esc
<Ctrl> représente la touche Ctrl appuyée pendant le

3. Sauvegarder IniX dans c:

4. Création du fichier d'appel de IniX sous Ed (C'est mon traitement de texte...si si, c'est vrai...)
Taper ed LX800 (ou un autre nom), puis sous l'éditeur, saisir:
copy inix to prt:
Sauvegarder LX800 dans c:

5. Sous ed, introduire dans s/startup-sequence, juste avant Endcli, la commande suivante
execute LX800

6. On éteint tout! On fait ce que l'on veut pendant au moins 30 secondes...puis on relance la machine...et ô miracle! votre LX800 française est maintenant capable de vous lister un source C avec ses {...} et ses [..] et autres @..!

Le 'Hot Line' Epson m'avait affirmé que l'on ne pouvait avoir simultanément les caractères accentués et les caractères spécifiques USA. Et bien si, c'est possible..;et c'est gratuit..! Il suffit de programmer la LX800, 'hard' français et 'soft' USA. Cette astuce peut sans doute rendre service aux utilisateurs d'imprimantes Epson..en attendant qu'un standard unique se dégage. *Serge Vonstein.*

SPECIAL AMIGA

TOUS LES SAMEDIS DU MOIS DE FEVRIER,

PRESENTATION DES NOUVEAUTES:

DELUXE VIDEO III
PERFECT SOUND 3.0
CALIGARI PRO
DIGIVIEW 4.0
AMIGATEX
DISQUE DUR A500

PRIX PROMOTIONNELS
SUR CES PRODUITS JUSQU'AU 28 FEVRIER

CATALOGUE
SUR DEMANDE
AU 64.97.96.54

CE N'EST SANS DOUTE PAS UN HASARD SI PARMI NOS REFERENCES FIGURENT DE GRANDES ENTREPRISES:

AIR FRANCE
GROUPE HACHETTE
AGENCE SYGMA

EN EXCLUSIVITE

CALIGARI

LE LOGICIEL DE CREATION D'IMAGES DE SYNTHESE EN TEMPS REEL
SUR TOUTE LA GAMME AMIGA
SPECIALEMENT DESTINE AUX PROFESSIONNELS DE LA VIDEO
DISQUETTE DEMO: 100 F

AMIGATEX

LE LOGICIEL DE COMPOSITION DE L'IMPOSSIBLE : FORMULES MATHEMATIQUES COMPLEXES, TABLEAUX, FORMULAIRES, ETC ....
DISQUETTE DEMO 50 F

REQUESTER CHANGER

CREEZ VOUS-MEME, VOS PROPRES REQUESTER EN FRANCAIS, AVEC LES EXPRESSIONS QUE VOUS SOUHAITEZ VOIR APPARAITRE DANS LES FENETRES
DISQUETTE AVEC NOTICE EN FRANCAIS 44 F
(en chèque ou timbres)

MIAMI
(abonnement 150 F)

LE MAGAZINE AMIGA PUBLIE PAR NOS SOINS OU VOUS TROUVEREZ TOUTES LES INFOS SUR VOTRE BELLE MACHINE

tout abonne a 10% de remise sur notre catalogue
Qu'on se le dise !!!

ESSONNE MAILING

distributeur et centre technique agréé
COMMODORE
3, impasse Jules Dalou
91000 EVRY
64.97.96.54

Extensions mémoire internes pour Amiga 500

Roméo teste la carte **Mini-Max Plus** et la compare avec les cartes Spirit

*Ce mois ci j'ai installé dans mon 500 la **MiniMax Plus**. Cette extension mémoire interne permet de "gonfler" l'ordinateur à 2.5 Mo, dont 1 Mo de mémoire CHIP si votre 500 est, comme le mien, équipé du Big Agnus.*

Tout d'abord il vous faut un Amiga 500 équipé d'un Big Agnus capable de gérer 1 Mo de mémoire Chip.*(Ed: Big Agnus est un autre nom pour le SuperFat Agnus).*

Si votre 500 ne le possède pas, ne désespérez pas, vous pouvez quand même utiliser la MiniMax Plus mais vous aurez seulement 2.3 Mo supplémentaires (voir plus loin) ou alors vous pouvez faire une mise à jour de l'A500. Cette modification n'étant pas limitée au remplacement de l'ancien Agnus nous vous conseillons de la faire faire par un centre technique agréé Commodore, ou quelqu'un de compétent, (mais dans ce cas vous perdrez la garantie si vous l'avez encore).

Installation

Passons à l'installation. Le manuel indique clairement (en français) les opérations à effectuer. Il suffit d'ouvrir le 500 (6 vis), de débrancher le clavier et d'enlever le tole de blindage pour pouvoir accéder à la carte mère. Enlever délicatement le 68000 et Gary de leurs supports en repérant leur sens puis les enficher sur les supports fournis avec l'extension mémoire. Il suffit alors d'enficher ces supports sur ceux de la carte mère et de les relier par une petite nappe de fils. Il ne reste plus qu'à enficher l'extension à la place prévue à l'origine pour l'A501 et à relier celle-ci à la platine de Gary par une autre nappe de fils. Rebranchez le clavier et, après avoir vérifié toutes les connections, refermez le 500.

Si elle n'est pas compliquée, l'installation demande un minimum de délicatesse et d'attention puisque il faut enlever le 68000 et Gary de leur support et les replacer dans le bon sens sous peine de griller la machine (ou du moins les circuits en question).

Allumez le 500 et charger le WorkBench, qui doit vous afficher plus de 2000000 d'octets.

Les Etapes

La Gigatron MiniMax Plus est la seule extension mémoire commercialisée en France qui permette d'avoir 512 Ko de mémoire Chip supplémentaire et 1.5 Mo de mémoire Fast en une seule extension dans un 500 équipé de Big Agnus (sinon il y a la combinaison d'une A501 ou équivalent et une carte Spirit, autre marque largement distribuée en France).

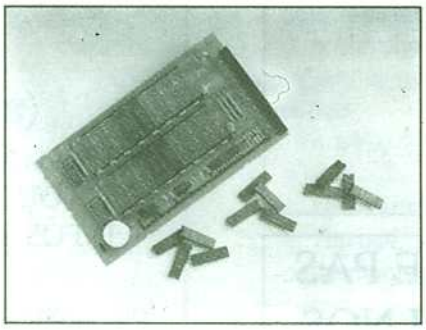
Une autre solution: on peut aussi utiliser une A501 et un disque dur avec extension mémoire type **A590, GVP 500** *(CIS)*, IVS **TrumpCard 500** *(Bus Plus)*, ou **Double-Disque** *(Chouette Informatique)*.

Remarquez que suivant vos moyens vous pouvez, pour commencer, vous contenter des 512 Ko de Chip supplémentaires puis augmenter votre capacité mémoire par pas de 512 Ko en rajoutant des circuits sur la carte et ce jusqu'à 2 Mo puisque celle ci est munie de supports qui permettent d'ajouter ou de retirer de la mémoire suivant vos revers de fortune. Toutes les configurations sont sélectionnées en positionnant des jumpers sur la carte et la platine de Gary et sont "Full Autoconfig", c'est à dire que une fois "programmée", votre extension mémoire est détectée automatiquement par le système.

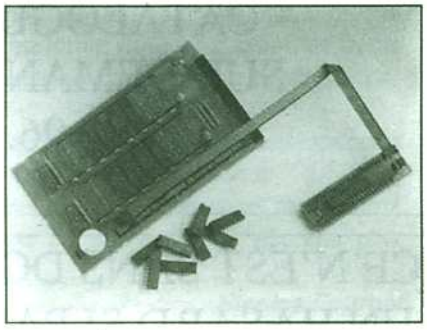
Les Configs

Si vous ne possédez pas Big Agnus vous pouvez quand même utiliser la MiniMax Plus mais elle ne vous ajoutera que de la mémoire *Fast*. De plus au lieu de 2 Mo d'extension mémoire vous n'aurez que 1.8 Mo à cause d'un conflit entre la partie compatible A501 et les 1.5 Mo restants. C'est en fait le même problème qu'avec une Spirit IN500 et une A501 (pour plus de détails consulter l'article du N° 8 p 12 ou *Tropic* vous dit tout sur les extensions mémoire Spirit): en configuration 1.5 Mo on n'a que 1.3 Mo de mémoire à cause de ce conflit entre la partie de la mémoire réservée à l'A501 et l'extension mémoire. Le problème est résolu avec Big Agnus car la A501 est alors déplacée pour être contigüe aux 512 Ko de base, il n'y a donc plus de problèmes d'autoconfig.

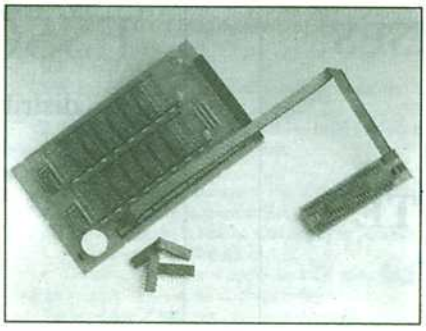
Il faut cependant noter qu'avec une Spirit IN500, ce problème n'apparait qu'en mode autoconfig, cette extension possédant la particularité de pouvoir être "désactivée".



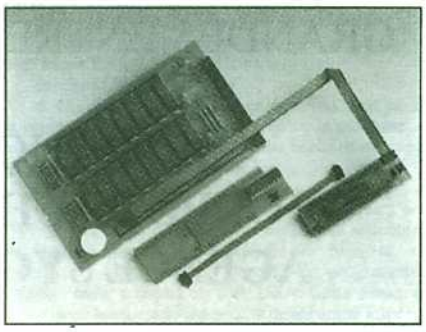
MiniMax en version 512K



MiniMax -Plus 1 méga



MiniMax -Plus 1.5 mégas



MiniMax -Plus 2 mégas

LE PACK CADEAU AMIE
10 logiciels
1 super manette
1 tapis souris
10 disquettes vierges
100 logiciels du Domaine Public

AMIE LE PRO.

LES PRIX INDIQUÉS SONT CALCULÉS REMISES DÉDUITES

AMIGA 500

PROMO
AMIGA 500
+ PACK CADEAU ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 590 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
6 390 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
+ MONIT. COULEUR 1084
6 790 F

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEURS	**– 15 %**
3" 1/2 externe	840 F
5" 1/4 externe	1 430 F
EXTENSION MÉMOIRE	**– 15 %**
512 Ko	840 F
512 Ko + horloge	1.010 F
DISQUES DURS	**– 15 %**
A 590 20 Mo	4.496 F
+ 1 Mo mémoire	1.190 F
MONITEURS	**– 15 %**
1084 P	2.540 F
PHILIPS 8832	2.110 F
SON	**– 15 %**
INTERFACE MIDI BUS	490 F
PERFECT SOUND	807 F
AMAS	1.090 F
DIVERS	**– 12 %**
MOUSE MASTER	220 F
MINI AMP 3	255 F
MINI AMP 5	785 F
VIDÉO	**– 12 %**
DIGIVIEW GOLD	1.660 F
GENLOCK GST 30XP	3.900 F
GENLOCK GST GOLD	5.000 F
HOME VIDÉO KIT	3.950 F
MINI GEN	1.660 F
SCANNERS	**– 10 %**
PRINT TECHNICK A4	4.490 F
HANDY SCANNER 4	2.690 F
TABLETTES GRAPHIQUES	**– 15 %**
CRP A4	4.240 F
CRP A3	7.200 F
SOURIS	**– 15 %**
CONTRIVER	315 F
CORD LESS	799 F

LOGICIELS

– 12 % sur les prix indiqués ci-dessous.

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

TWIN WORLD	240 F
IRON LORD	280 F
SIM CITY	290 F
DRIVIN'FORCE	220 F
STUNT CAR	240 F
SHADOW OF THE BEAST	290 F
GHOSTBUSTERS II	260 F
STRYX	210 F
LES VAINQUEURS	330 F
GIANTS	260 F
LES JUSTICIERS	260 F
CRAZY SHOT	200 F
PINBALL MAGIC	249 F
TENNIS CUP	249 F
DRAKKEN	280 F
CHESS PLAYER 2150	260 F
VOYAGEURS DU TEMPS	290 F
BATMAN	270 F
SPACE ACE (1 Mo)	430 F
OPÉRATION THUNDERBOLT	270 F

EN FEVRIER

Super promo sur les périphériques

de – 10 % à – 30 %

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.48.20**
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.89**
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.18**
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	**43.38.18.09**
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	**43.57.82.05**
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

AMIGA 2000

PROMO
AMIGA 2000
+ PACK CADEAU
8 900 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU
10 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ ÉMULATEUR XT
+ MONIT. COULEUR
+ PACK CADEAU
12 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ ÉMULATEUR AT
+ MONIT. COULEUR
+ PACK CADEAU
16 990 F

PÉRIPHÉRIQUES – 15 %

LECTEUR INT. 3" 1/2	1.190 F	**PROMO EXCEPTIONNELLE**	
EXTENSION 2 Mo	5.770 F	DISQUE DUR 20 Mo	3.850 F
DISQUE DUR 30 Mo	5.090 F	ÉMULATEUR XT	3.850 F
DISQUE DUR 45 Mo	6.200 F	ÉMULATEUR AT	8.250 F

CONSOMMABLES ET ACCESSOIRES – 15 %

DISQUETTES 3" 1/2 DF-DD - GARANTIE 100 %

PAR 10	6,40 F l'unité		
PAR 50	5,90 F l'unité	PAR 100	5,50 F l'unité

BOITES DE RANGEMENT – 15 %

Pour 40 disquettes 3" 1/2, avec clé	63 F
Pour 90 disquettes 3" 1/2, avec clé	85 F

IMPRIMANTES – 12 %

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 490 F	LX 800-400	2 370 F
SWIFT 24	4 200 F	LQ 500-400	3 510 F
		MANNESMAN TALLY	
		MT 81	1 540 F
STAR		**COMMODORE**	
LC 10	1 750 F	MPS 1230	1 400 F
LC 10 Couleur	2 190 F	MPS 1500 couleur	2 200 F
LC 24-10	3 070 F		

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TÉL _____
MON ORDINATEUR _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F — TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

DATE _____ SIGNATURE

SCOR - AN 2-90. RC 86 B 2526.

Elle n'est alors pas reconnue par le système et il suffit de lancer sous CLI la commande **addmem** qui est fournie avec la disquette d'installation pour profiter pleinement des 1.5 Mo supplémentaires (ce qui peut être fait en Startup-Sequence).

Pour les possesseurs d'une A501: la MiniMax se logeant à l'emplacement prévu pour cette extension il faut la retirer du 500 et comme les circuits utilisés ne sont pas les mêmes, il est impossible de récupérer les Chips de l'A501 pour les mettre sur la MiniMax.

L'A590 ne boot pas

A l'utilisation, la MiniMax remplit pleinement son rôle d'extension mémoire mais il existe cependant un problème. En effet au dessus de 512 Ko, lorsque cette extension est combinée au disque dur Commodore A590, celui ci refuse obstinément de booter (en autoboot comme en boot "manuel"), alors que tout fonctionne parfaitement en mode 512 Ko de même qu'avec d'autres types de disque durs en mode 2Mo.

Si vous désirez acquérir un A590, ou que vous en ayez déjà un, il sera donc plus judicieux de peupler l'extension mémoire de l'A590 et d'utiliser conjointement une A501 (ou compatible). Mr Dietrich de Chouette Informatique nous dit qu'"il s'agit en fait d'un problème de 'timing' avec ce périphérique qui est du à une erreur de conception de Commodore et non pas à un défaut de la carte Gigatron."

Il ajoute: "Nous avons branché huit disques durs de marques différentes, ils marchent tous. Il n'y a que l'A590 qui ne marche pas".

Spirit a rencontré, et résolu, un problème similaire avec les périphériques utilisant le DMA, y compris l'A590. La documentation Spirit explique aux possesseurs de l'A590 comment relier au circuit Gary un fil à pince fourni pour permettre l'A590 de fonctionner normalement.

Un tour d'horizon

Pour finir nous allons faire ensemble un tour d'horizon des différentes cartes internes disponibles pour Amiga 500.

Tout d'abord la carte A501 de Commodore et ses "compatibles", avec horloge calendrier sauvegardée :

Les expansions type A501

❑ la **A501**, prix 1490 F

❑ la **A500 SE 512 Ko de Gigatron** (D: distribuée par Chouette Informatique) 849F

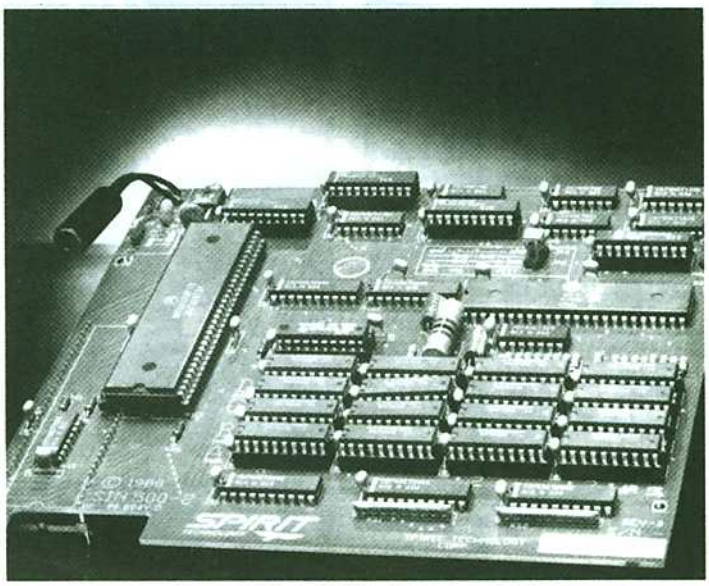
❑ la **SC501 de Spirit Technology** (USA: distribuée par CIS) 990 F

❑ la **MicroMegs de MAST** technology avec horloge sauvegardée par pile bouton (montre) (USA: distribuée par BUS +) 1090 F

❑ la petite dernière de chez **Trilogic** (GB: distribuée par BUS+) dont nous vous reparlerons le mois prochain et dont le prix devrait être légèrement inférieur à 1000 F

Il en existe sûrement d'autres qui sont toutes plus ou moins semblables.

Pour ce type d'extension il n'y a pas de problèmes car la technologie employée est des plus simples, elles sont donc théoriquement toutes compatibles à 100% avec une A501.



Spirit IN500 S2

Les extensions de plus de 512 Ko

❑ la **MiniMax Plus de Gigatron** (Chouette Informatique) de 512 Ko à 2 Mo avec horloge, se loge à la place de l'A501. Version 512 Ko 1699 F, version 2 Mo 3099F.

❑ la **Spirit IN500** de 0 Ko à 1.5 Mo, avec horloge en option, s'intercale entre le 68000 et son support. Version 1.5 Mo 2990 F. Option horloge pour ceux qui n'ont pas de A501 390 F.

❑ la **Spirit IN500S2** de 0 Ko à 2 Mo, pas d'horloge, s'intercale entre le 68000 et son support. Version 0 Ko 2390 F, 512 Ko 2980 F, 1 Mo 3290 F, 2 Mo 3990 F.

Les extensions Spirit IN500 et IN500S2 n'ont pas d'horloge mais peuvent fonctionner conjointement avec une A501 ce qui permet d'être à l'heure et d'atteindre 3 Mo avec une IN500S2 contre 2.5 Mo pour une MiniMax. Il est même possible de mettre 2 IN500S2 dans un 500 ce qui le "pousse" à 5 Mo en interne, mais il est par contre impossible de mélanger une IN500S2 et une MiniMax car physiquement cela ne rentre pas: soit qu'il est impossible de mettre le support de Gary de la MiniMax, soit que le clavier repose sur l'IN500S2 et la fasse basculer en la déboîtant du support du 68000.

Comme la MiniMax Plus, les Spirit sont totalement compatibles avec le nouveau Big Agnus et fonctionnent parfaitement avec lui. Si vous désirez utiliser un disque dur A590 avec une extension interne de plus de 512 Ko, il est préférable de choisir une Spirit IN500 S2 qui fonctionne parfaitement avec ce disque dur et tous ceux que nous avons pu tester à ce jour. Dans tous les autres cas vous pouvez choisir entre Gigatron et Spirit. En règle générale, renseignez vous auprès de votre revendeur afin de vous assurer qu'il n'existe pas de problème de compatibilité entre l'extension mémoire (ou le périphérique) que vous désirez acheter et votre configuration.

Enfin, il faut signaler que l'installation d'une extension type A501 n'annule pas la garantie de votre 500 alors que l'installation de tout type d'extension nécessitant le démontage du 500 (Spirit comme Gigatron) annule la garantie. Cependant si celle-ci a été installée par un centre technique agréé par *Commodore France*, cette garantie est maintenue (sources Commodore).

Voilà nous avons fait le tour de ce qui est disponible actuellement comme extensions mémoire internes pour 500. Bien sûr comme toujours n'hésitez pas à me poser vos questions par courrier ou sur le 36 15 DEEP, bal ***ROMEORAPID.***

La Chouette aime les souris.....

CHOUETTE INFORMATIQUE

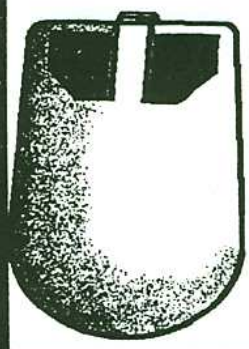
N SIRET: 352 323 281 00019

Tél.: (33) 88 895 241
Fax.:(33) 88 895 230

Boite Postale 42

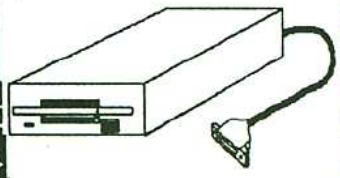
F-67340 INGWILLER

Notre souris assure une parfaite prise en main, de par ses formes arrondies. Elle vous permettra de travailler d'une manière plus précise, offrant un travail moins fatigant. Elle est équipée de Micro-interrupteurs (plus de problème de menu déroulant ne tenant plus, le bouton gauche de souris étant enfoncé...). Elle est disponible pour l'AMIGA (Réf.23) et pour PC du type XT et AT (compatible Microsoft (RS 232)) (Réf.5003]. Voici les caractéristiques techniques de la souris:
Système mécanique de précision - CPU 4bits - Résolution 0.13mm par impulsion - poids 170 gf - Tension employée 5V (25 mA). Vitesse maxi >= 200mm/s - 2 Touches à Micro-interrupteur - Garantie 1 AN - la version PC est livrée avec adaptateur Canon 9 broches et disquette de DRIVER.



Réf. 0023
312 Frs
Réf. 5003
458 Frs

La branche aux bonnes affaires.....



Drive 3"1/2 externe

Super-silencieux, équipé d'un interrupteur de mise en/hors fonction, auto-configurable en DF1, DF2 ou DF3, habillage en métal aux couleurs de l'AMIGA, il mesure 25mm en hauteur. De plus le Bus Floppy est transposé pour rattacher un nouveau lecteur

Réf.0024 **999 Frs**

Drive 5"1/4 externe

Super-silencieux, équipé de deux interrupteurs, l'un pour la mise en/hors service, l'autre pour permettre le travail en 40 ou 80 pistes (très intéressant pour votre carte XT/AT) l'habillage étant en métal aux couleurs de l'AMIGA, son Bus est transposé pour permettre le rajout d'autres lecteurs. Il est auto-configurable en DF1, DF2 ou DF3. Il est garanti 1 an.

Réf.0025 **1299 Frs**

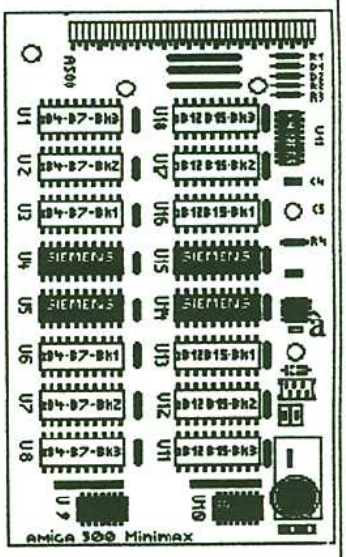
Référ.	Désignation	Prix
	Carte mémoire pour A 500 CICATRON	
0004	MiniMAX A500 1 MO (peut être étendue à 1.8 MO)	1949.00
0005	*A500 SB 512 KO (non extensible)*	*849.00*
0014	MiniMAX Plus 1 MO (extensible à 2MO - Kick. 1.3 néces.)	2149.00
0016	MiniMAX Plus étendue à 2 MO (nécessite le Kickstart 1.3)	3099.00
0028	Kit d'extension n 1 contenant une MiniMAX PLUS étendue à 1MO (avec horloge), le Kickstart 1.3 et le Big AGNUS. Peut être étendue à 2 MO...	2599.00
	Carte mémoire A 2000	
0018	2MO (extensible à 8 MO)	3980.00
	Double-Disque - Combiné externe Disque-dur -Carte mémoire de 2 MO (Continuation du Bus)	
0019	20 MO + mémoire 2 MO (sans RAM)	4399.00
0020	40 MO + mémoire 2 MO (sans RAM)	6799.00
0021	20 MO + mémoire 2 MO (avec RAM)	6399.00
0022	40 MO + mémoire 2 MO (avec RAM)	8799.00
	Divers	
0010	Big AGNUS (pour A 500 et A 2000)	555.50
0023	Lecteur 3"1/2 interne pour A2000 (même qualité que l'externe)	859.00

MiniMAX...

La première extension mémoire modulaire.....

Vous avez bien lu.... MiniMAX est une carte d'extension modulaire... La première en FRANCE utilisant en plein la technologie européenne pour un tout petit prix. A partir de la MiniMAX type 0 vous pourrez passer à la MiniMAX A500, pour ceux disposant du KICKSTART 1.2 ou 1.3 et du FAT AGNUS. Par contre les chanceux, ayant la nouvelle version 1.3 du KICKSTART et le BIG AGNUS, pourront passer à la MiniMAX PLUS -première extension mémoire pouvant atteindre 2MO et exploitant les possibilités du BIG AGNUS! Pas de chance pour les premiers? Que nenni! Car grâce au Kit d'extension (réf.0028) il leur est possible d'acquérir la ROM 1.3 et le BIG AGNUS. Encore une exclusivité CHOUETTE INFORMATIQUE pour un prix super chouette de 2599 Frs (comprenant la ROM 1.3, le BIG AGNUS, une Platine MiniMAX étendue à 1 MO) regardez autour de vous... Vous ne trouverez pas mieux.....

MiniMAX type 0
Réf.0027
512 KO extensible 2 MO avec horloge...
Garantie 1 AN



N'écoutez pas les corbeaux.... nos produits sont chouette... De plus CHOUETTE INFORMATIQUE est depuis Janvier 1990, le seul importateur en Belgique. Revendeurs Belge, prenez contact avec ASAC 157 rue Mathieu de LEXHY 4330 Grace Hollogne (Belgique). Amis Suisse, nos produits sont distribués par DATATRADE à RIEDEN BADEN. En France nos produits sont aussi distribués par MICRO-VIDEO Nancy, BAB MICRO (BAYONNNE), ZIOMM (STRASBOURG),.La Boite à Image (ROANNE), CHRONO-BURO (St ETIENNE), et bientôt à MULHOUSE, REIMS, MONTPELLIER, LYON, etc.... L'esprit chouette se répand.... Clients tenez nous au courant de cette évolution.....

Bon de commande à renvoyer ou à recopier..... Date:.....Nom..... Prénom:..... Age:..... demeurant ..... CP:.....Commune:.....

exemplaires référence n .....

O Chèque joint (pas de frais de port) O Contre-remboursement (+frais de port et C.Remb.) Signature obligatoire (du représentant légal pour les Mineurs).....

Je dispose de 7 jours pour résilier ma commande (lettre recommandée avec AR) Signature obligatoire (du représentant légal pour les Mineurs).....

L'Echelle des Shells (1)

par Zorglub

Cette série d'articles se propose de vous présenter différents Shells qui tournent sur l'Amiga. Sans donner encore de définition d'un Shell, disons que cette amélioration de l'environnement utilisateur en mode "CLI" (par opposition au mode Workbench) est d'une grande utilité à tous ceux qui manipulent de grandes quantités de fichiers, qu'il s'agisse de graphistes, de musiciens, de ceux qui font de la P.A.O, et bien sûr les programmeurs.

Cette dernière catégorie d'utilisateurs a la caractéristique de connaître nécessairement l'AmigaDos à fond, et d'être capables de reconnaître facilement les caractéristiques d'un Shell qui les intéresse. C'est pourquoi je vais commencer par satisfaire leur besoin ainsi que celui des utilisateurs connaissant bien l'AmigaDos et ayant éventuellement l'expérience d'un Shell donné, grâce à un tableau comparatif établi par Edwin Hoogerbeets, et trouvé sur Usenet par Cédric Beust.

Je me suis inspiré de ce tableau en le modifiant, pour y faire apparaître séparément l'AmigaShell, et y ajouter le shell ASH qui accompagne la bibliothèque ARP. Dans un certain nombre de cas, j'ai substitué à l'information " Oui/Non " une information plus détaillée. Je n'ai vérifié le contenu du tableau, et établi les colonnes ajoutées, qu'au vu des documentations et par un nombre limité d'essais. Il restera toutefois des ambiguités, vu que dans certains domaines, le comportement de l'ensemble dépend de la combinaison COMMANDES EXTERIEURES + SHELL + GESTIONNAIRE DE CONSOLE. Sachant qu'au niveau des commandes extérieures, on dispose des commandes Commodore standard ou des commandes ARP, que les commandes encapsulées dans les shells sont encore différentes, et que l'on dispose de 3 gestionnaires de console, soit CON:, NEWCON:, et CNC:, sans compter l'effet sur tout cela de la présence ou de l'absence de ***ConMan***, on se rend compte de ce qu'un tableau parfaitement exhaustif ne se représente peut-être même pas en 3 dimensions. Ne vous étonnez donc pas de trouver çà et là des différences avec ce que vous avez pu lire ou expérimenter par ailleurs. J'espère toutefois que ce tableau vous sera utile car il met tout de même en évidence des différences qui peuvent avoir une importance pour vous.

A partir du mois prochain, cette série d'articles présentera ces différents Shells en suivant une approche plus didactique, et plus détaillée dans certains domaines (documentation, installation, avantages spécifiques, exemples, pièges etc.). Dans le numéro de Mars, nous étudierons, en référence avec l'***AmigaShell***, les améliorations apportées par la bibliothèque **ARP** et son shell ***ASH***; en Avril, nous examinerons ***WShell***, le plus puissant des Shells conçus dans le style Amiga, et enfin en Mai nous nous occuperons de ***Csh*** et de ***SKsh***, deux shells conçus dans le style UNIX.

Pour l'instant, voici le tableau comparatif évoqué ci-dessus, et rendez-vous dans le prochain A-News.

Remarque préliminaire:

Le Shell de Mat Dillon figure dans ce tableau à titre de référence, Csh (sur Amiga) étant en fait ce shell modifié par Carlo Borreo et Cesare Dieni; les shells de UNIX sont donnés à titre de référence pour les utilisateurs d'Unix en ce qui concerne les caractéristiques de Csh et SKsh. Les informations sur les Shells d'UNIX proviennent en partie du tableau d'origine, et en partie du manuel d'utilisation des SHELLS de *HP-UX*, version d'UNIX tournant sur les systèmes *Hewlett-Packard 9000*. Il convient d'ajouter que les shells d'UNIX offrent certaines possibilités non reproductibles sur Amiga. La colonne AmigaShell + ARP concerne un AmigaShell fonctionnant avec les commandes ARP mais conservant le Shell-Seg et le gestionnaire NEWCON:. La colonne ASH concerne le cas des commandes ARP associées au gestionnaire ASH et au gestionnaire de console CNC: associé à ConHandler, avec élimination de Shell-Seg et de NEWCON:.

Explication des sigles:

Scripts: exécutables par le simple appel de leur nom
S: par le bit S
SX: par addition d'un suffixe ex: myscript.sh
A: par une autre méthode

Boucles:
P: pseudo-boucle via skip et skip back
C: boucles complètes (for - done, while - done)
L: boucles limitées (foreach, forever)

Historique: conserve dans une pile l'historique des commandes
S: simple pile accessible par touches curseur
A: historique affichable
C: fichiers d'historique via ConMan
H: fichiers d'historique

CD implicite: le fait de taper un chemin change automatiquement le répertoire courant

Commandes encapsulées: nombre de commandes encapsulées dans le shell, et que le système cherche dans le shell avant d'aller dans C:

Commandes résidentes:
P: résidentes dès l'exécution de la commande RESIDENT ou similaire
I: chargées en mémoire seulement si invoquées
OS: par l'Operating System, pas une fonction du shell

Substitution des commandes: pour les habitués d'UNIX: backtick
B: par backtick 'commande args'
$: par $ $(commande args)

PIPES
P: pipe vrai
T: pipe via fichiers temporaires

Modifications de la ligne de commande en cours:
S: standard par touches de curseur
A: possibilités additionnelles (ex: WShell effacement du mot à gauche ou à droite par F7 et F8)
L: limitée
E: par éditeur

Caractères génériques : liste les caractères génériques disponibles

Indicatif modifiable, barre de titre modifiable:
A: chaîne ASCII uniquement
E: couleurs ou autres effets via séquences d'échappement
M: fonctions multiples, par exemple substitution de commandes

Fonction	Shells Amiga: AmigaShell Seul	AmigaShell +ARP	ASH (8)	WShell	Shell Dillon	Csh	SKsh (1)	Shells UNIX: csh	ksh
Scripts	S	S	S	S	SX	SX	S	A	A
Boucles	P	P	P	P,C (2)	P	L	C	L	C
Complète le nom d'un fichier (3)	N	N	N	N	N (4)	N	O	O	O
Historique	S,C	S,C	S,C	S,C	A,C	A,H	A,H	A	A,H
Commandes multiples sur une ligne	N	N	N	N	O	O	O	O	O
CD implicite	N	N	N	O (6)	N	N	N	N	N
Commandes encapsulées	1	1	14	19	48	71	55	19	48
Commandes résidentes	P	P	I	P	P	P	N	OS	OS
Substitution des commandes	N	N	$	N	N	N	$,'	'	$,'
Pipes	T	T	P	P	T	T	T	P	P
Modification des lignes	S,A	S,A	S,A	S,A	N	S,A	S,A	L	E
Caract. génériques remplacement classe négation	#?	#?* [ ] ~	#?* [ ] ~	#?* [ ] ~	?* !	?* [ ] !	?* [ ] !	?* [ ]	?* [ ] !
Variables locales	N	N	O	N	O	O	O	O	O
Indicatif (prompt) modifiable	A,E	A,E	A,E	A,E,M	A	A,E	A,E	-	-
Barre de titre modifiable	A	A	A	A,C,M	N	A	A	-	-
Definition des touches F1-F18 par l'utilisateur	N	N	N	N	N	O	N	-	-
Place mémoire (7)	7	7	8	12	35	28	72		

Notes générales :

- Tous les shells examinés permettent des ALIAS.
- tous offrent la redirection (>) et la redirection avec ajout (>> "append"); seul l'AmigaShell est restrictif quant à l'emplacement dans la commande
- tous sauf ASH ont un script auto-exécutable pour le démarrage d'un process shell

Renvois:

(0) Il s'agit du ASH de la bibliothèqye ARP et NON du ASH de Steve Koren, paru sur Fish 279

(1) SKsh a plusieurs autres caractéristiques intéressantes non listées dans ce tableau

(2) Boucles complètes via AREXX (voir note 5)

(3) En anglais " File Completion "

(4) Certaines versions modifiées seulement

(5) Par contre une ligne de commande peut être constituée d'une suite de commandes AREXX

(6) Plus un très intéressant "PathMan" , voir plus tard dans l'article sur WShell

(7) C'est la taille du code spécifique à chaque shell, soit respectivement de Shell-Seg, Ash, wshell.library, Shell (Csh) et SKsh

Cette valeur n'est qu'indicative, les articles suivants donneront l'encombrement mémoire total "en service".

Où trouver ces Shells ?

ARP1:3 et ASH : - en téléchargement sur FLAM 39 55 84 89

- également sur les disquettes du bouquin "*Comprendre et bien exploiter son Amiga* - Titus"
- à ma connaissance pas sur une Fish

WSHELL : William Hawes, PO Box 308 Maynard, MA 01754 ou distributeurs américains

ConMan: Fish 165

Shell de Mat Dillon: Fish 169

Csh : Fish 223

SKsh: trouvé sur Usenet; est apparemment sorti sur une disquette Fish récente (291)

A-Max, l'émulateur Macintosh pour Amiga, fera beaucoup pour la communication entre les deux mondes Amiga et Mac. Le Micro Club de Tours, qui a toujours réuni un sain mélange des fans des deux ordinateurs, se trouve du coup bien placé.

Dans l'édito du journal du club, le ***P'tit Pommier*** *(No 14), le redacteur en chef Amiga, Jurd, note que "maintenant avec A-Max les amigamen sont comblés et auront plus de travail: il leur faudra lire le P'tit Pommier* ***en entier."***

Cette remarque n'est pas aussi dure qu'on pourrait le croire: 26 des 32 pages du Pommier sont consacrées à l'Amiga, avec d'excellents articles traitant de Graphisme et Fantaisies (Silicon Spy), Animation (Jean-Pierre), Initiation Assembleur (Frédéric Fouchet), etc.

Voici quelques lignes extraites des experiences du club avec A-Max:

"Nous y avons quand même rencontré des restrictions: certains softs ont besoin de plus de mémoire ou ont un problème d'adressage qui entraine la visite d'un gorou, qui pour le Mac se solde par une bombe. Notons tout de suite un cas particulier, c'est ***Excel 1.51***, le célèbre tableur, nous oblige à n'utiliser que 512k (choisir l'option *No user.*

Filemaker, Selfbudget plantent carrément le système. ***Illustrator 88, Canvas*** demandent plus d'1 méga de mémoire ainsi que ***Cartographie*** et ***Imagestudio.*** Sinon tout le reste fonctionne normalement, citons entre autres: ***Macwrite II, Word III, Ready Set Go 4.5, X Press, Free Hand 2.0, Mac Draw 2, Superpaint, Swivel, Mac3D, Works 2.0, Cricket Draw, Maestria*** + et ***Cosmic Works.*** Sachez aussi que certains programmes comme ***Fullpaint, Word 4***, ne sont utilisables qu'avec disk dur (ils ont plus d'1 méga).

Si vous avez une carte d'extension de Fast RAM et la mémoire à $c00000 (la plus communement utilisée sur les A2000 et les A500 gonflés), le mode mémoire *No $c00000* mettra le code système en fast RAM, ce qui vous donnera un Mac plus rapide. Ceci est particulièrement important pour les cartes 68020 étant donné que la mémoire, là, est souvent une RAM 32-bit. La mémoire à $c00000 sera disponible en RAM. Mais A-Max ne fonctionne pas si votre ROM Kickstart à été copiée en RAM avec le logiciel SetCPU.

La RAM du Kickstart de l'Amiga 1000: il existe quelques extensions mémoires internes pour le 1000 qui ne fonctionneront pas quand la Kickstart RAM est "modulable" (on peut écrire dessus). La plupart du temps ça concerne les extensions 512k-1.5MB sur la carte mère du 1000. Si ça plante quand vous utilisez la commande ADDMEM pour ajouter votre extension mémoire au système (i.e. vous avez une extension mémoire qui n'est pas autoconfigurable), vous allez devoir virer le bootblock de la Startup du disk A-Max. Installer un bootblock normal avec la commande Install du CLI.

Selon le manuel les problèmes avec la cartouche A-Max en lisant les ROM et utilisant le drive Macintosh proviennent souvent de processeurs CIA défectueux dans l'Amiga.

Il est possible que les drives 3.5 Amiga continuent de fonctionner même quand ces chips sont défectueuses, la cause étant la (dé)connection d'un périphérique au port du lecteur externe alors que l'Amiga est allumé. Si vous avez des problèmes avec votre système A-Max il est souvent utile de vérifier la cartouche sur un autre Amiga quand c'est possible."

Tours Micro Club, BP 168, 37001 Tours Cedex, tél 47-51-12-11. Abonnements P'tit Pommier 60F/4 numéros.

Roméo aime sa MPS 1230

Depuis quelques mois vous êtes nombreux, par l'intermédiaire du courrier, à nous poser cette question: Quelle imprimante pour l'Amiga.

Tout d'abord il faut évaluer vos besoins. Pour une application professionnelle il faudra vous tourner de préférence vers une imprimante à jet d'encre ou laser. Les plus fortunés achèterons une imprimante matricielle 24 aiguille et la grande majorité cherchera le prix le plus bas pour une qualité satisfaisante.

Réjouissez vous car Commodore a pensé à vous. L'imprimante MPS 1230 est une matricielle 9 aiguilles qui présente un des meilleurs rapports qualité prix du marche. Elle ne coûte que 1690 F et permet des sorties de bonne qualité.

En plus de son prix cette imprimante est compatible avec toute la gamme Commodore depuis le C64 jusqu'a l'Amiga, en passant par les compatibles PC.. De plus, fini les configurations à base de microswitch, la MPS 1230 est entièrement programmable et garde en mémoire, même si elle est débranchée, les paramètres enregistrés. Jusqu'à présent on ne trouvait ce type de configuration que sur les imprimantes de haut de gamme. Décidément ils on fait fort chez Commodore, et cela méritait d'être signalé.

Si comme moi vous avez besoin de tirer des listings et de faire du courrier "propre" sans vous ruiner, elle répond parfaitement à vos besoins. Au fait, un dernier détail, elle utilise le driver EpsonX et permet de faire des sorties sans problèmes avec *ProPage, PageStream* ou *DeluxePaint.* Bien évidement avec DPaint, en noir et blanc, les images perdent beaucoup, mais ce n'est pas la faute de l'imprimante.

Roméo Rapido.

Spécifications techniques

Imprimante bi-directionnelle à 9 aiguilles

Vitesse d'impression:

Qualité ordinaire 120 cps

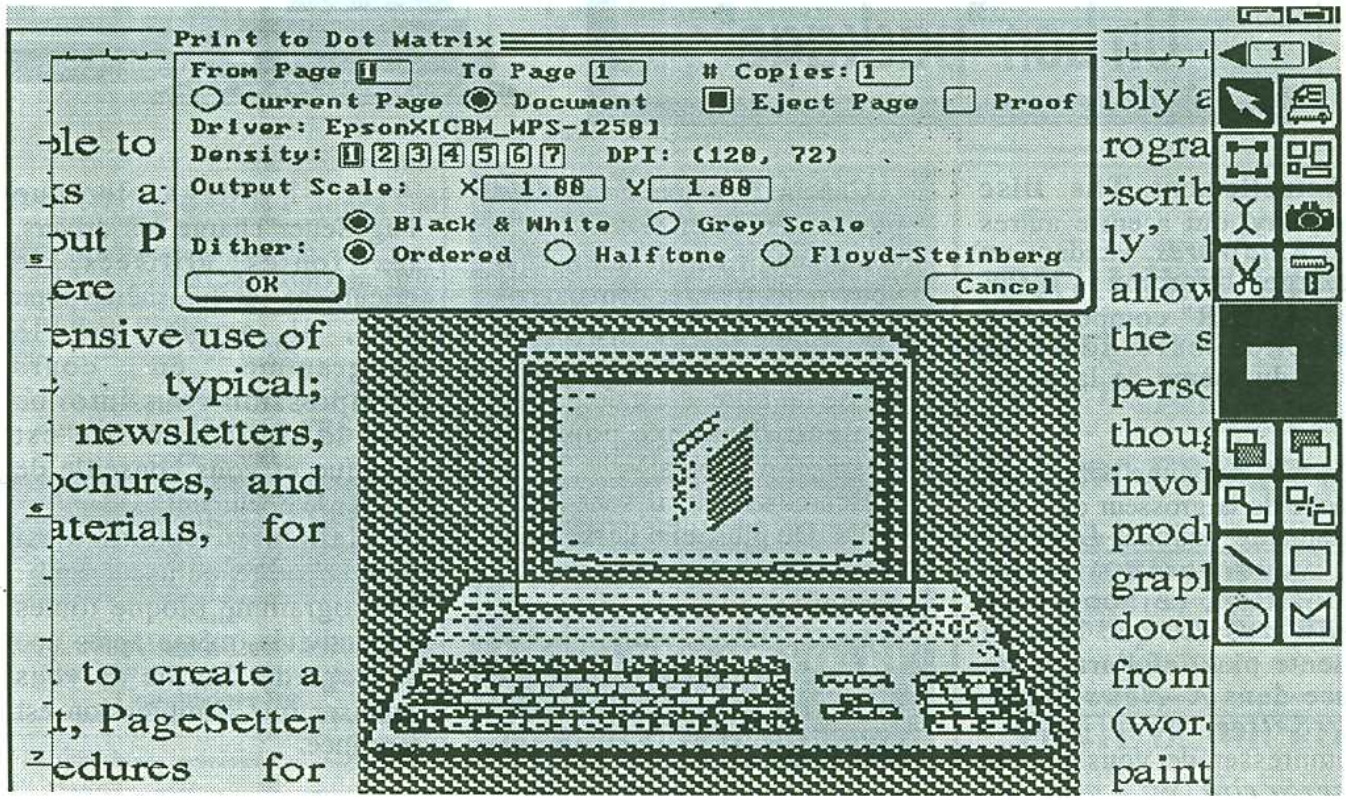
Qualite courrier 25 cps

Polices de caractères: Pica 10 cpi (caractère pouce), Elite 12 cpi, Micro 15 cpi, Condensé 17,1 cpi, Pica compressé 20 cpi, Elite compressé 24 cpi, Micro compressé 30 cpi, Dilaté, Italique, Double frappe, Gras, Indices supérieures, Indices inférieures.

Hauteur 94mm, largeur 370mm, profondeur 253mm. Poids 4.2kg. Ruban cartouche, 800,000 caractères.

Possède en standard une *Interface série Commodore (C64/128) et une interface parallèle Centronics (A500/2000, PC).*

PAGESETTER II



Au Canada **Gold Disk** présente ***PageSetter II***, un logiciel de mise en page qu'il aurait pu appeler *Professional Page Junior*. Ce logiciel a beaucoup plus en commun avec ***Professional Page*** qu'avec ***PageSetter***, (un logiciel de mise en page vendu en version française par **Disk Company** *voir test page 20*).

Pagesetter II pèse 295k contre 385k pour Professional Page et 165k pour Pagesetter. Il tourne sur un Amiga avec 1 méga de mémoire, mais en cette configuration il faut conserver un maximum de mémoire en utilisant un nombre limité de graphismes.

Pagesetter II utilise les mêmes fonts à contour *AGFA Compugraphic* que Professional Page, ce qui assure une sortie d'excellente qualité sur les imprimantes supportées par *Preferences* (matricielle, jet d'encre, laser non-postscript). Comme son grand frère il peut importer des dessins vectoriels de ***Professional Draw*** mais il ne peut pas utiliser les fonts du Workbench, sauf importés en forme de bitmap.

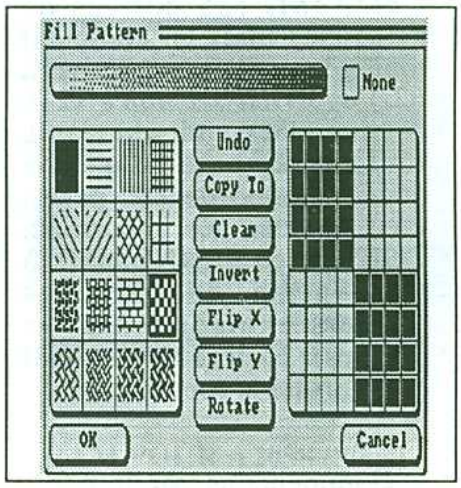
La grand différence entre PageSetterII et Professional Page est l'absence d'un interface Postscript, langage de description de page qui demande la présence d'une imprimante ou photocomposeuse équipée par le système d'Adobe. Il est certain que Postscript est LA différence entre pro et non-pro en matière de publication assistée par ordinateur (PAO), mais l'interface Postscript est utile pour les non-professionels qui ont la possibilité d'envoyer leurs disquettes à un bureau équipé en postscript. On peut supposer qu'un utilitaire équivalent à ***Laserscript*** pour PageSetter sera rapidement disponible.

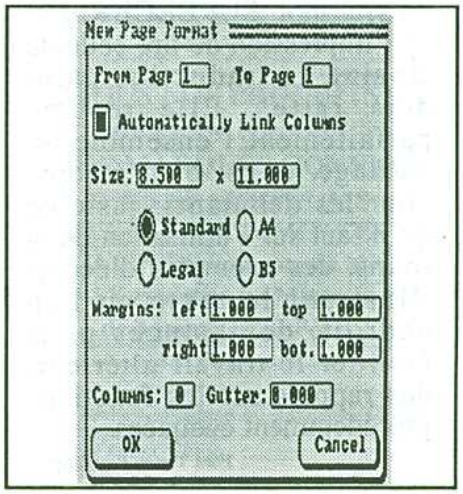
Il n'y a pas de menu *"couleur"* dans PageSetterII, mais en contrepartie ce logiciel propose une nouveauté très intéressante - la possibilité de remplir le texte avec des trames définies par l'utilisateur.

Voici une partie de la liste des caractéristiques techniques annoncés par Gold Disk pour PageSetter II:

- Taille de page jusqu'à 8.5 x 14 pouces
- Loupe à 4 niveaux
- Règle, colonnes, marges
- Importer texte de votre traitement de texte
- Chercher/remplacer, coupé-collé
- Importer tout graphisme IFF et Pro-Draw
- Modification de la taille et échelle des graphismes
- Outils pour tracer lignes, ellipses, rectangles et polygones.

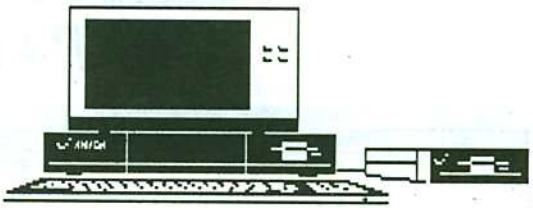
Le prix aux Etats-Unis est $130, avec possibilité de mise à jour au prix réduit pour les possesseurs de Pagesetter.





The Publisher
Un bon "package"

Font NOVA de Calefonts



Actuellement, **The Disc Company**, qui a entre autres édité ***KindWords***, vendent un package, nommé "**THE PUBLISHER**" comportant 6 disquettes toutes tournant autour du thème de la micro édition.

En fait, dans une belle boîte blanche de la grosseur de notre dictionnaire national *Larousse* (!), vous aurez à votre disposition, ce bon vieux ***KindWords 2.0*** que l'on ne présente plus (cf l'article de Bruce dans ***A–News*** n°16), ***PageSetter***, dont je vais m'empresser de vous parler, ***LaserScript***, et 2 grandes librairies typographiques ***CaleFonts*** (35 polices de caractères mais en comptant toutes les tailles, on arrive à 62!) et ***Artist's Choice*** (216 dessins black and white!), le tout agrémenté par une documentation de 180 pages. Précision très très importante, **TOUS est en FRANCAIS!!** (à l'exception de quelques fichiers exemples sur les disques). Encore un logiciel qui va irriter la concurrence...

Commençons par la doc : un seul mot: **SUPEEEER**. J'ai eu l'impression de lire celle de Dpaint, la traduction étant déjà faite!. Elle résume parfaitement l'ensemble du package, et est bien étudiée pour les débutants: juste ce qu'il faut sur l'utilisation de la souris, des exemples d'écrans illustrant le texte au bon endroit, des astuces pour faciliter le travail ultérieur, des rappels sur les fonctions précédemment évoquées.

Font Times Postscript

Chaque fonction est étudiée pas à pas. Bref si vous n'y comprenez rien, montrez–la à votre petit frère et demandez–lui de vous l'expliquer! Le seul vrai reproche qu'on puisse lui faire, c'est de ne pas contenir d'annexe pour les messages d'erreurs.

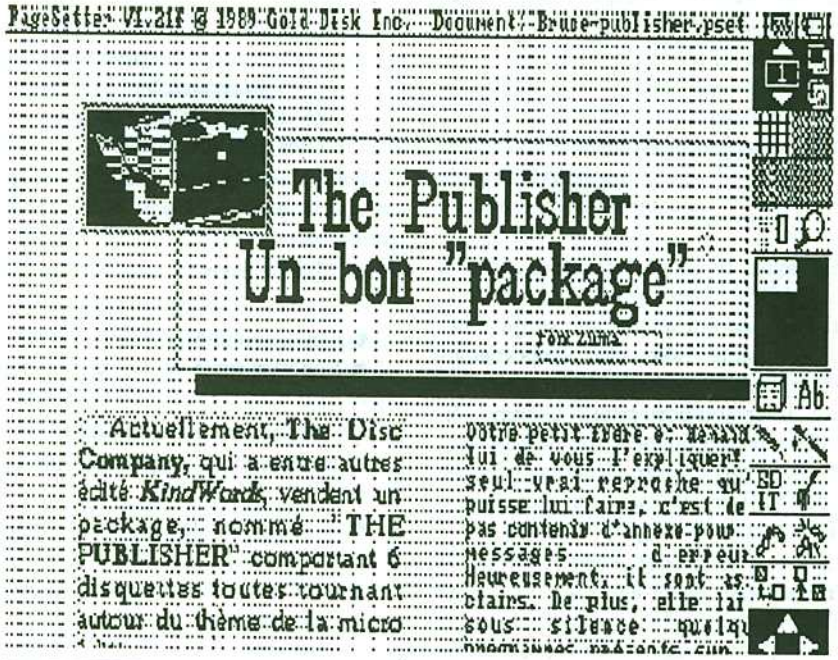
Heureusement, il sont assez clairs. De plus, elle laisse sous silence quelques programmes présents sur les disques (***PageIFF***, ***PagePrint***).

En fait PagePrint est un utilitaire d'inpression très simplifié. Il est extrêment utile, car non seulement il vous évite d'avoir à charger PageSetter pour seulement imprimer mais en plus il permet d'imprimer des documents assez gourmands en mémoire sans problèmes.

Avec 1 Méga lorsque PageSetter charge les drivers, les fontes utilisées, le document (et lui–même bien sûr), il arrive que le programme en cours d'impression vous informe que le seuil mémoire est critique et vous conseille de sauver le document.

Malheureusement, c'est plus un ordre qu'un conseil : le programme bloque toutes les activités, même après une sauvegarde. Inutile de vous préciser que l'impression est terminée.

PageSetter est un programme de mise en page qui permet d'allier bien sûr graphique et texte. Bien que la doc le présente comme un produit permettant «de rédiger



Ecran de Pagesetter "agrandissement maximum". Cette page a été créée sur Pagesetter et imprimée sur imprimante Postscript Laserwriter avec *Laserscript*. La page 22 était imprimée sur Amstrad DMP2000 (la note de Ed: page 24 est erronée). Les pages 23 et 24 (et toutes les autres pages, d'ailleurs) étaient créées sur Professional Page.

C.C.M.

SI VOUS NE TROUVEZ PAS CI-DESSOUS TELEPHONEZ

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2550
10008	Extension 512K + Horloge	1090
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	200
10017	Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 690 FRS ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500 AVEC HORLOGE OPTEZ POUR LA QUALITE
790 FRS

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058 Sont des marques déposées de Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur Standart	1050
10007	Prise Péritel	150
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	DISQUETTES PAR BTS 10	64
10015	DISQUETTES PAR 100 (10X10)	570
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	50
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10036	Support écran orientable	215
10037	Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020	Boite Posso pour 150 3.5	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

NOUVEAUTES DU MOIS

DUPLIQUEZ VOS DISQUETTES
FAITES UNE SAUVEGARDE
EN MOINS DE 30 SECONDES
Deux lecteurs sont nécessaires
Plus besoin d'autre copieurs
Il est indépendnat du system Amiga et il peut copier des formats IBM MAC etc...
N011 **495 Frs.**

FAITES EXPLOSER LA STEREO DE VOTRE AMIGA
AMPLI 2 fois 30 Watts
Equalizer 5 bandes
livrés avec cables
Couleur de l'Amiga
N012 **699 Frs**

GONFLEZ VOTRE A2000
EXTENSION MEMOIRE
2 MEGAS 3890 FRS
4 MEGAS 5990 FRS
6 MEGAS 7990 FRS
8 MEGAS 9750 FRS

PC XT OU AT POUR VOTRE A2000
Comprenant:
Carte PC et Lecteur 5 1/4
DOS 3.30 GWBASIC
KIT PC XT AVEC 512K
2500 FRS
KIT AT AVEC 1 MEGA
5500 FRS

NOUVEAUTES JEUX
NOUS CONSULTER
DU NOUVEAU TOUS LES JOURS

EXEPTIONNEL
DIGIVIEW GOLD
☞Version 4.0 PAL
(avec Digipaint 1.0 offert)
☞ 1290 FRS TTC

SUPER SOURIS
ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
309 TTC

VENTE DE MICROS
PC Compatibles et autres
NOUS CONSULTER

NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000
40 MEGAS 29 MS
7190 FRS TTC
105 MEGAS 25 MS
9990 FRS TTC
200 MEGAS 15 MS
17000 FRS TTC
Nos disques sont montés en File card et livrés pret à l'emploi (format. etc..) AUTO BOOT

RAM POUR A2058 (80ns)
OU EXTENSION MICROBOTICS
1190 Frs ttc le MEGA
code e2000

TOUS NOS PRODUITS SONT GARANTIS ET DE MARQUES CONNUES NOUS NE CRIONS PAS QUE NOUS SOMMES LES MEILLEURS (ou autres) MAIS Notre SAV retourne un Micro en moins de 8 jours (Hors Port)

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour ls mois de sa parution et remplace les précédentes. (FEVRIER 90)

des invitations, des brochures ou des affiches et bien plus encore», j'insisterai sur le « *bien plus encore* » car sa souplesse d'utilisation vous ouvre la porte sur de nombreuses autres applications. Tout comme la doc, il est très clair. Les icônes représentent clairement la fonction qu'ils activent et en plus, à chaque sélection, le pointeur correspond à la fonction. Il devient ainsi successivement, stylo, pinceau, main, crochet d'aggrandissement...

Dès le lancement, vous vous trouvez devant un écran beige avec en bas à gauche une poubelle. Une petite analogie me tente car elle résumera parfaitement ce qu'on peut faire avec PageSetter. Imaginez-vous devant un bureau avec à votre disposition une planche de travail (l'écran) où vous pouvez aller coller avec une punaise vos documents pour qu'ils ne s'envolent pas (mais non, l'analogie ne dérape pas!), puis une ou plusieurs feuilles blanches de formats différents, avec ou non un quadrillage à la taille que vous voulez. N'oubliez pas une machine à écrire, une planche à dessin, un peu de colle, une paire de ciseaux à tout faire, une loupe, votre bonne vieille poubelle et un coussin (ça c'est pour se mettre à la hauteur du bureau, mais là je crois que ça dérape...).

Voici en quelques mots le résumé des principales fonctions de PageSetter: imaginez ce que vous pourriez faire avec ces outils, et vous le ferez 10 fois mieux avec PageSetter. Toutefois, je crois qu'il serait plus honnête de ma part de vous en dire plus long sur certaines fonctions. En fait, la force de PageSetter, à mon avis, réside dans deux de ces principaux éléments : les pages et les « boites ».

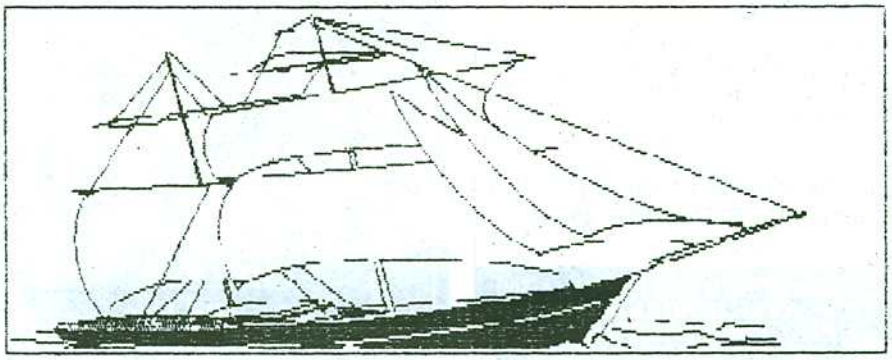
Au sujet des boites, on peut

CaleFonts Specials 31

CaleFonts Specials 26

CaleFonts Specials 21

CaleFonts NovaB 32



dire que ce sont les morceaux de papier que vous allez découper et coller sur votre document final. Elles peuvent contenir des graphiques ou des textes faits ou chargés à partir de l'éditeur graphique ou de l'éditeur de texte. Par exemple, si vous souhaitez mettre du texte en colonne ou bien couper une colonne par un joli dessin, vous n'aurez pas besoin à chaque fois que vous changerez la taille des boîtes ou modifierez leur contenu, de refaire le formattage du texte dans chacune

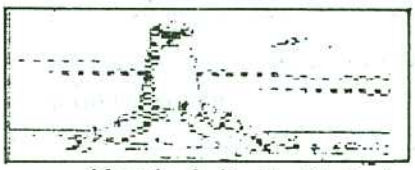
(Font emerald 17)

d'elles : il vous suffit d'enchaîner les boîtes l'une derrière l'autre et le texte se répartira dans chacune en fonction de leur taille. Cette fonction est si souple que vous pourrez commencer votre document en page 6, le continuer en page 4 puis monter en 8 (je suis sûr que vous trouverez une application bien moins débile que celle-ci!). Vous pourrez très facilement déplacer les boîtes dans la page et même au delà en les collant sur l'arrière de l'écran.

Malheureusement, plus la résolution est faible, plus le scrolling est lent. Je vous conseillerai donc de placer d'abord les boîtes, puis d'y coller votre texte dedans.

L'ensemble des paramètres pour les pages (4 formats prédéfinis, marges droites gauche haut et bas, nombre de colonnes, numérotation...) et pour les boîtes peuvent à tout instant être modifiés. Mais les boîtes ne s'en tiennent pas seulement à contenir vos petits chef-d'oeuvre. ✦

(Font topaz 9)



(dessin Artist's Choice)

Elles peuvent fournir des effets très impressionnants avec une simplicité d'utilisation remarquable. Ainsi vous pourrez rendre une boîte transparente, vous permettant par exemple de superposer un graphique à sa légende sans toucher au dessin. Vous pouvez aussi choisir la couleur de fond de votre boîte (parmi 16 niveau de gris), créer un effet d'ombre sous elle, choisir un encadré (droite et gauche, haut et bas, ou les 4 côtés) avec 6 choix de traits, fixer l'espacement entre les lignes et entre les caractères et enfin attribuer une police de caractère (1 seule par boîte).

La seule chose qui m'ait déçu est la "demi-multitâche". En fait, le *Workbench* n'est pas fermé (consommant ainsi de la mémoire) car l'écran de PageSetter n'est qu'une immense fenêtre de la taille de l'écran avec seulement une cellule de mise en avant/arrière. Personnellement, je n'en vois pas l'utilité, car on ne peut pas accéder qu'aux fenêtres que vous n'avez pas fermé avant l'exécution et au menu principal, mais pas aux icônes disques.

L'Editeur de Texte

En ce qui concerne le texte, vous pourrez le charger à partir de plusieurs formats de fichier (***Kindwords, Scribble!, WordPerfect, TextCraft...***). A cet effet, PageSetter comprend un **éditeur de texte** accessible par le menu principal. Mais attention il ne faudra pas vous attendre à un

traitement de texte. Pour celà, Kindwords est là. Quoiqu'il en soit, bien que celui-ci soit fourni avec le package et que je l'utilise quotidiennement, face à la lenteur de Kindwords au bout d'une page j'ai très vite opté pour l'éditeur pour écrire cet article. Heureusement, il est assez rapide, très souple et surtout n'est pas buggé (j'ai surtout apprécié la rapidité de sélection avec la souris). Vous avez en gros toutes les fonctions que l'on retrouve dans un éditeur du domaine publique avec en plus une fonction impression indépendante de PageSetter. Son fonctionnement est quasiment indépendant du reste de PageSetter : vous pourrez ainsi sauver du texte en format ASCII sans avoir défini de page ni de boîte.

Malheureusement, comme l'ensemble des fonctions de sauvegarde à tous les niveaux de PageSetter, le programme ne fait pas de backup du fichier sauvé. Il ajoute toutefois certaines particularités : il permet outre les caractères gras, italiques et soulignés, l'affichage avec ombre, en outline mais malheureusement pas en inversé comme le dit la doc (les fonctions pouvant être combinées). Bien sûr, vous ne pourrez observer le résultat que lorsque vous quitterez l'écran de l'éditeur texte pour celui de PageSetter. Le texte pourra alors être affiché dans la boîte choisie. Le texte est symbolisé en traits fins pour simuler le contenu des boîtes (c'est justement le calcul de ces lignes qui ralentit le scrolling des boîtes) mais respecte très bien l'organisation des lignes de texte. Vous pourrez avoir un agrandissement à l'écran par l'intermédiaire d'une loupe (grossissement moyen et gros). Hélas, l'affichage au petit ou moyen agrandissement est parsemé de petits traits « parasites », qui peuvent donner une fausse idée du document enregistré en mémoire. Mais un simple contrôle au grossissement maxi vous rassurera.

L'Editeur Graphique

J'attaque maintenant la partie la plus intéressante, pour ma part, car je crois qu'il en vaut le détour : l'**éditeur graphique**. J'ai eu l'impression que celui qui l'a programmé n'est pas celui qui a fait le reste de PageSetter!. Tout comme l'éditeur de texte, on ne doit pas s'attendre à Dpaint III, mais alors là! Heureusement j'étais assis quand je l'ai testé! La doc parle d'un "puissant éditeur graphique", mais à mon avis le mot " puissant " est une coquille!. Jugez-en par vous même: d'abord une petit fenêtre contient 12 fonctions dont trait continu ou discontinu, ligne, aérosol (sans CFC...), loupe, texte, rectangle, ellipse, peinture et 8 brosses différentes. Mais on ne peut pas changer la brosse utilisée pour l'aérosol, les cercles doivent être tracés avec la fonction ellipse, le changement de couleur (noir ou blanc) vous oblige à aller jusqu'à la fenêtre pour en changer, la loupe est d'une lenteur déconcertante et n'autorise que le tracé point par point sans pouvoir changer de brosse. L'éditeur travaillant en noir et blanc, celui-ci fait appel à une série de dégradés de gris. Malheureusement, lors de l'utilisation d'un de ces gris (qui est en fait une trame), si vous pouvez revenir à l'ancien dessin par un UNDO, vous ne pourrez plus changer la couleur par la suite. En fait, les dégradés ne sont qu'un ensemble de points organisés différemment. Lorsque vous essayez de repeindre une surface, la fonction n'aura d'autre effet que de peindre les blancs entre les points de l'ancienne trame! De plus, lors de l'apparition de certains requesters, une «jolie bande noire» vient traverser votre écran, balayant à jamais votre dernier chef-d'oeuvre (snif! Malheureusement, d'après mes derniers tests, il semble que le problème apparaisse aussi hors de l'éditeur graphique, sans altérer le document, mais moins souvent). A priori, il semble que ce ne soit qu'un effet d' «optique» : après quelques manipulations, on peut retrouver le dessin.

Bon ok, j'arrête les critiques. Vous pouvez charger n'importe quel dessin en résolution IFF 640 x 200 (format conseillé), en couleur ou non (l'ordinateur se charge de transformer les couleurs en gris) et profiter des 216 dessins de l'Artist's Choice, rassemblant toute une série de petits dessins qui agrémenteront vos créations. Il est vraiment dommage qu'un tel éditeur graphique vienne gâcher le reste du programme mais rien ne vous empêche de preparer sur votre logiciel de dessin préféré vos prochains chef d'oeuvre avant de les confier à ce barbare.

L'Impression

Espérant que je n'ai pas dégoûté les quelques lecteurs qui ont pu suivre jusque là, j'ai gardé pour la fin le meilleur : l'IMPRESSION. *Aïe aïe*. Je crois que le WYSIWYG (" what you see is what you get " ou encore " ce que vous voyez est ce que vous obtenez ") a acquis avec ce programme

ses lettres de noblesse (je sens que j'exagère, mais on laissera au lecteur le soin d'en juger...). Les sorties sont impeccables, au pixel près. De plus, l'éditeur graphique (tiens, le revoilà), permet de corriger les déformations de l'impression. Elle est un peu plus rapide que celle de Kindwords. Mais ce qui m'a vraiment déçu, c'est le requester pendant l'impression. En effet, si vous voulez arrêter l'impression, il vous faudra tout simplement éteindre l'imprimante et attendre que l'ordinateur vous avertisse d'un gentil "System requester"!

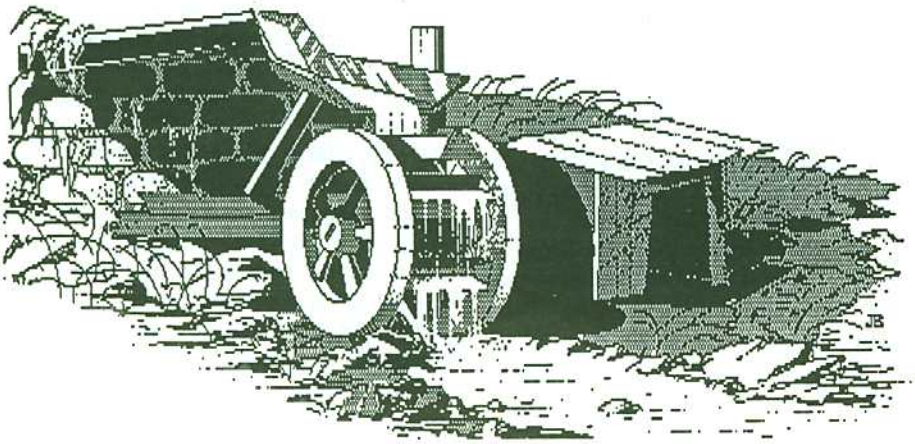
L'impression laser n'égalant aucune autre sortie, les concepteurs ont pensé à tout. Ceux qui me suivent depuis le début, ont dû se rendre compte que je n'avais pas parlé du disque LaserScript. Eh bien j'y viens. Je crois toutefois que son nom est assez bavard : il vous permettra d'utiliser le langage PostScript pour sortir sur n'importe quelle imprimante ou composeuse laser compatible avec ce langage les documents faits avec PageSetter. Je n'ai pas pu en faire l'essai, ne possédant pas d'imprimante laser, mais à en juger les sorties sur mon EPSON LX-800, ce doit être renversant! (Ed: l'a essayé, c'est très bien, les sorties laser de la page 22 en temoignent).

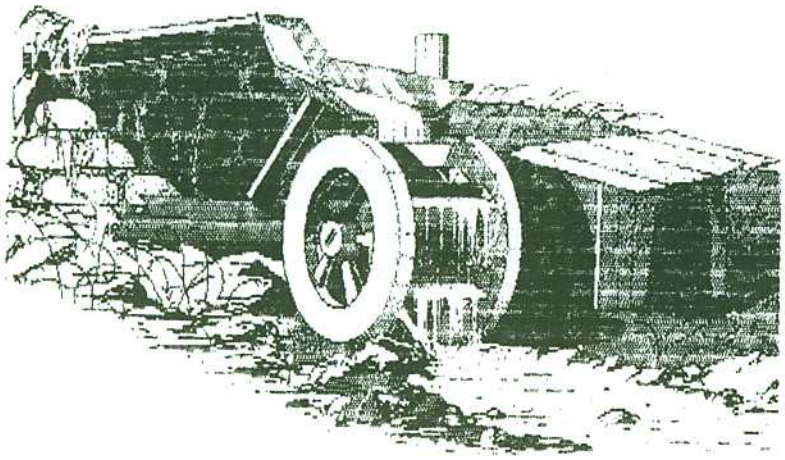
Je finirai sur un mot qui en rassurera plus d'un : je n'y ai pas trouvé un seul GOUROU. Alors ...si tu l'as, utilise le. Si tu ne l'as pas, achète-le... mais sinon bon sang, à quoi ça sert que Disc Company il se décarcasse...

A propos de DISC COMPANY

Du côté de la DISC COMPANY, on m'a assuré que l'on était en train de plancher dur sur une version débuguée. En effet, beaucoup des erreurs que je vous ai confiées dans ces quelques lignes ont déjà été signalées ou repérées par des techniciens sérieux (enfin, c'est pas trop tôt!). Je remercie au passage, Laurent Plu de la DISC COMPANY pour les renseignements qu'il m'a donné. Il vous fait dire que si vous achetez un des programmes, vous devrez impérativement renvoyer la carte de garantie jointe pour bénéficier d'un support technique ultérieur, en particulier pour savoir si une nouvelle version débuguée est sortie. Quoiqu'il en soit, vos remarques ou suggestions seront toujours les bien venus chez Disc Company.

Marc Mendez





Graphique de l'***Artist's Choice*** rendu par:
imprimante laser (en haut)
matricielle Epson (en bas)

Note sur l'installation

A priori, d'après *The Disc Company*, il semblerait qu'une erreur ait été commise lors de la production (en tout cas dans mon package). Le problème vient du fait que le disque qui contient les 35 fontes, **CaleFonts**, a été mal nommé. Dans ma version, il portait le nom de " HeadLineFont". Or, la *startup-sequence* cherche l'unité logique "font:" sur un disque nommé "CF2", car il n'y a que 2 fontes disponibles sur le disque de PageSetter. Si vous supprimez la ligne de la startup ou si vous sélectionnez "Cancel" au requester du système, vous ne pourez pas utiliser les 35 magnifiques fontes. En fait, CF2 n'est rien d'autre que CaleFonts. Mais le problème ne se résume pas seulement à un renommage de disque, car la ligne de la startup ne marchera pas quand même. Aussi, suivez-moi :

- D'abord, renommez le disque qui contient les fontes en "CF2" (ça tout le monde devrait l'avoir compris)
- Ouvrez la startup-sequence et cherchez la ligne " Assign FONT: CF2:CaleFontII" et remplacez-la par " Assign FONT: CF2:fonts " et sauvez
- Rebootez votre disque PageSetter et tout marchera (j'espère...)

-Marc

Les graphiques (sauf le logo) sont extraits de l'***Artist's Choice***

L'Impression des exemples de sortie matricielle a été faite sur une Epson LX-800 *(le rouleau commence à rendre l'âme, c'est pour cela que la sortie est en densité 2)*

Le prix public du package ***The Publisher*** est de 950F.

Editeur: The Disk Company, 1 Rue du Dome 75116 Paris, tél 1-45-53-10-53.

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

AMIGA 500 & AMIGA 2000
ARTISTES DE LA MICRO
EXPOSITION & DEMONSTRATION
PERMANENTES

PROMO PACKEDUCAMIGA A2000 AT A2000 + A1084 + KIT PC/AT A2286 15990,00FRANCS

HARDFRAME C3020 / 20 MEGAS 5490 F.

DISQUE DUR SCSI AUTOBOOT SUR FFS

HARDFRAME C340S/ 40 MEGAS 7990 F.

TRANSFORMEZ VOTRE AMIGA 2000 A EN AMIGA 2000 B 1.3 RENSEIGNEMENTS PAR TELEPHONE

SOFTS **DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE**

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT III	899	DELUXE MUSIC	700	GREAT COURTS	275
DVIDEO 3 PAL	899	Dr.T's (KCS)	1999	IRON LORDS	260
PHOTOLAB	630	AUDIO MASTER II	NC	CHESSMASTER 2000	199
PHOTON PAINT II	1290	TRACK 24	590	KICK OFF	250
DIGI-PAINT III	NC	BIG BAND	1430	FLIGHT SIMULA.	399
DESIGN 3D	890	STUDIO 24	1169	RICK DANGEROUS	199
ANIMATE 4D	4410	**LANGA. ET UTIL.**		EXTRA TIME	120
INTERFONT	950	LATTICE 5.0	2439	ULTIMA IV	330
DIGIVIEW GOLD 4.0	1995	BUSINESS PACK	4139	SPACE ACE	445
FANTAVISION	509	MANX C	1790	TWIN WORLDS	245
SCULPT 3D XL	1190	SUPERBASE PRO	1490	STRYX	175
PROVIDEO	2700	QUARTERBACK	550	MOT	275
ANIMAGIC	759	PRO. PAGE	3490	BLOOD WYCH	275
THE DIRECTOR	679	GFA BASIC 3.04	750	SCRABBLE	290
PRO. DRAW	1770	**EXCELLENCE FR**	2390		
PAGEFLIPPER FX	1290	PROJECT D	375		
		DEVPAC II	690		

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	A590 Disque Dur +20 MEGS
1190	**1590**	**1390**	**6790**	**NC**	**5290**
CARTE OVERDRIVE CONTROL. SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286	CARTE A2620 68020 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Extension 1 Mo pour A590
2550	**2360**	**NC**	**14800**	**4950**	**1400**
LECTEUR MDC 30 3"1/2 DF	LECTEUR MDC 5"1/4	FILTRE DIGI-. GOLD	GENLOCK GST GOLD SP /Y-C	GENLOCK GST GOLD VP	PERFECT SOUND FR.
1090	**1690**	**2540**	**6990**	**5990**	**990**
SCANNER A4 A PLAT 200 DPI	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL. N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. VGA. A1432	EMULAT. FLAM MITEL
4990	**15990**	**1690**	**NC**	**5560**	**760**

PROMOS AUTOUR DE L'A500

A590 DISQUE DUR AUTOBOOT 20 MEGAS + 2MEGAS RAM INSTALLES
6990 **Francs**

EXTENSION MEMOIRE 512 Ko + HORLOGE pour A500
1090 **Francs**

PROMOTION EDUCATION NATIONALE PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT 11990 F

PROMOS AUTOUR DE L'A2000

EXTENSION MEMOIRE POUR AMIGA2000 autoconfig.

DIP 2/8 PEUPLEE 2 MEGAS ***3990*** **F.**
DIP 2/8 PEUPLEE 4 MEGAS ***6330*** **F.**
DIP 2/8 PEUPLEE 6 MEGAS ***8670*** **F.**
DIP 2/8 PEUPLEE 8 MEGAS ***10990*** **F.**

Distributeurs ! contacter Philippe 48.78.11.65

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-contre)
NON : .....PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
❑ Je désire commander l'une des promotions suivantes:
_____au prix de_____
_____au prix de_____
Pour un total de.....Francs

que je règle ❑ par chèque ci-joint ❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | |-
Date d'expiration :
Signature:

.Envoi express sous 48 heures pour tous produits en stock.
Page réalisée sur Amiga 2000(COMMODORE). Propage et le Scaner PRINTTECHNIK.Illustrations non contractuelles.

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

J'avais initialement prévu d'écrire un article sur les logiciels du domaine public qui m'avaient tapé dans l'oeil, et puis j'en avais marre de causer technique ... Et bien, ca m'a repris, et puis il existe des gens qui parlent du domaine public bien mieux que je ne pourrais le faire. Voici pourquoi j'ai décidé de partir en exploration pour vous au fin fond de la Miga...

Je vous invite donc a un ...

Voyage au centre du ROM Kernel ....

STEPHANE MAYERE

-Nous commencerons tout de suite avec la...

Sequence Introduction :

On va donc essayer de voir ensemble l'architecture interne de l'Amiga: le Rom Kernel qui comprend les bibliothèques de routines, la gestion des coprocesseurs spécialisés. Autrement dit, accrochez-vous à vos bretelles, on va décoller !

Sequence Exec...ution :

La grande force de l'Amiga réside dans sa modularité et dans l'interconnection entre les différents composants du système: duraille et molaille... euh je veux dire hardware et software: ces deux éléments se combinent de plusieurs manière de façon à donner le maximum de performance. Par exemple, la machine possède un coprocesseur spécial: le Copper, qui est capable de se synchroniser de lui-même sur la position du spot d'affichage sans avoir besoin d'accéder au bus ou au processeur principal: le 68000. Le Copper peut donc transférer des données d'un ou plusieurs registres ou encore causer une interruption au 68000 que traitera Exec, le coeur multitâche de la Miga. Ceci fait du Copper un outil puissant, qui de plus n'interfère pas sur le processeur principal. Il est utilisé par la bibliothèque de routines graphiques (Graphics. library) pour des changements d'affichage (voir les 'Copper Lists' de ceux qui vous apprennent l'assembleur) et également par les périphériques audio pour la manipulation des canaux audios en temps réel. On peut utiliser le Copper pour les opérations en temps réel ou très rapides du fait qu'il est calé sur l'affichage qui est garanti à 50hz: le processeur d'affichage démarre du haut de l'écran 50 fois par seconde.

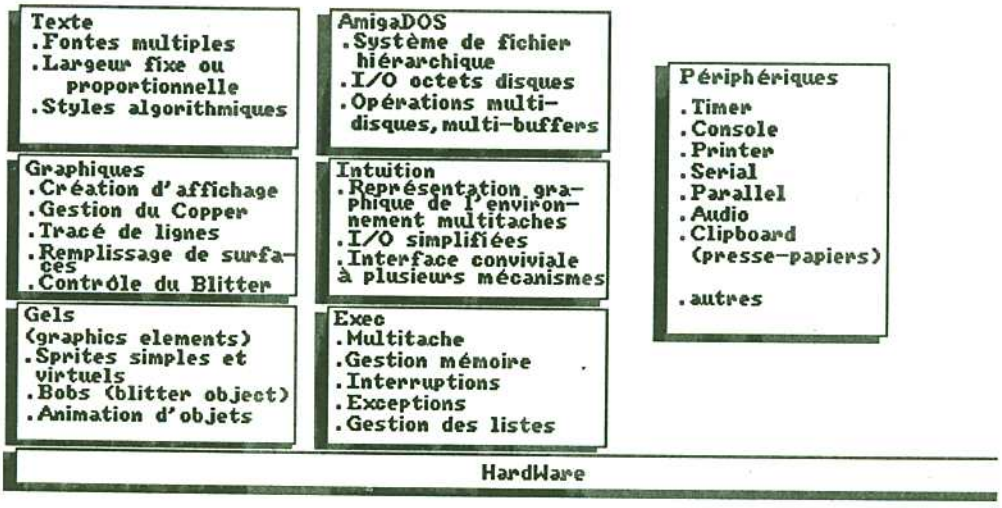
La manière dont l'Amiga gère les communications avec ses périphériques est un autre bon exemple de l'union hard-soft. Les signaux qui passent entre l'Amiga et les périphériques sont gérés par des interruptions. De plus, les périphériques ne dérangent pas le système ou n'apparaissent pas tant que l'information véhiculée n'a pas à être communiquée. Exec travaille avec un système complet de communication gérées par interruptions qui lui permettent de diriger un système de "processes" commode, avec des priorités, des attentes....

Le noyau multitâche d'Exec forme le centre du système: c'est un ensemble de routines qui est à la base du reste du logiciel qu'on trouve dans la Rom . Les développeurs ont essayé d'optimiser Exec au niveau place, performance, facilité d'usage ainsi qu'au niveau création et gestion des listes qui sont les composants de base d'Exec. Toutes les autres parties de la bibliothèque Exec sont basées sur les listes et par conséquent, permettent de bonnes performances sans faire d'accès au système situé en amont .

Exec est le point de départ de tous les autres composants de la Rom, principalement parce qu'elle contrôle les tâches et les interruptions . Chaque composant de la Rom a été conçu de manière à rester indépendant le plus possible ; les programmeurs peuvent choisir quelles bibliothèques utiliser, mais en même temps, ces composants doivent le plus possible partager des ressources et une interface commune . Au niveau du programmeur le système doit être considéré comme un tout .

Sequence presentation :

Le diagramme représente les composants du Rom Kernel et leur inter-relations.



Contenu de la ROM

Tout d'abord, on en a déjà parlé, il y a **Exec.**

Exec est destiné à gérer l'environnement et les ressources de l'Amiga pour les différentes tâches qui peuvent résider simultanément en mémoire, avec chaque tâche libre d'envoyer des requêtes au système à n'importe quel moment. Exec fournit également une interface commune entre les applications et différents mécanismes de la Rom. Pratiquement tout le code qui est exécuté dans la machine est au plus bas niveau du système une tâche. Chaque tâche a son propre environnement; en d'autre termes, chaque tâche parait contrôler toute la machine sauf pour la mémoire. En effet Exec n'autorise pas les allocations mémoires directes. Par contre elle gère le mémoire disponible et fournit des routines qui vont permettre à une application de s'allouer un bloc de mémoire et de le gérer de l'intérieur comme bon lui semble . Enfin Exec fournit toutes les routines qui permettent un accès uniforme à toutes les bibliothèques et périphériques de l'Amiga.

Un **périphérique** est un système d'entrées/sorties qui utilise des tâches pour avoir accès à certaines parties du matériel. Par exemple, en utilisant le Timer Device, on peut recevoir une interruption ou bien être réveillé d'un état d'attente (wait state) après une certaine période que l'on spécifie. En utilisant le périphérique console, qui est décrit plus loin, une application peut recevoir des entrées et écrire du texte en sortie de la manière la plus simple comme si elle était connectée sur un simple terminal d'ordinateur.

Une **bibliothèque** est un ensemble de routines qui résident en Rom, ou qui sont chargées d'après un disque. Ces routines n'ont pas d'adresses fixes, et sont appelées de façon indirecte. Les applications, par conséquent, n'ont pas besoin de connaitre l'adresse absolue d'une routine en bibliothèque quand on compile un programme. Plus fort encore: à part pour l'adresse qui contient le pointeur vers la base de données d'Exec, il n'y a pas besoin de connaitre aucune adresse absolue dans tout le système.

La **bibliothèque graphique** (Graphics Support Library), un autre composant important de la Rom, fournit une interface entre le programmeur et les composants graphique hardware de l'Amiga. Le hardware graphique est extrèmement complexe, mais les routines graphiques éliminent la plus grande partie de cette complexité en transformant des requètes de rendu des images en écriture systématique dans les registres des composants graphiques. Ces routines servent aussi à la programmation des coprocesseurs spécialisés de l'Amiga. Les programmes peuvent utiliser simplement la bibliothèque graphique pour tracer des lignes et remplir des surfaces ou bien pour exécuter des actions plus complexes telles que accroitre l'accès systématique aux composants hardware comme les coprocesseurs et le Copper. Un programme reconnait les routines graphiques comme des offsets dans une table et doit accèder à la bibliothèque pour pouvoir lire la table.

Intuition est un autre exemple de bibliothèque. C'est un ensemble de routines qui supportent et fournissent un accès plus convivial aux fonctionnalités multitâches d'Exec, et permettent une interaction plus facile avec les programmes. Intuition utilise la bibliothèque graphique pour créer des environnements graphiques dans lesquels plusieurs applications peuvent coexister.

Sequence Action ...(Multi taches)

Chaque unité d'exécution (excepté le programme utilisé par le coprocesseur) reçoit son propre environnement; en fait, tout se passe comme si cet environnement était une machine complète. La tâche reçoit ses propres accès aux registres, ses propres piles, ses propres caractéristiques de process (priorité, status...) et peut également accèder aux systèmes d'entrées/sorties de la machine comme l'affichage graphique et les unités disques, sans avoir à s'occuper des autres tâches qui peuvent avoir besoin d'accèder aux mêmes ressources du système au même moment.

Les tâches sont très simples. Ce sont les composants élémentaires exécutables sous Exec. Tout est construit autour des tâches, des programmes les plus simples aux processes systèmes de l'AmigaDOS.

S'ils le désirent, les programmeurs peuvent ignorer la plupart des capacités multitâches de l'Amiga. Si on écrit un programme simple, on n'a pas besoin de s'occuper des autres programmes qui peuvent se partager la mémoire et les ressources matériel. La seule contrainte pour qu'un programme soit parfaitement compatible avec l'environnement multitâche est la suivante: il faut toujours penser à abandonner le contrôle du processeur et des ressources le plus tôt possible, afin que les autres tâches puissent y accèder. Par exemple, quand on attend un événement utilisateur comme la frappe d'une touche, il est conseillé d'utiliser la fonction Wait() qui fournit un moyen commode de rester en attente tout en laissant les autres programmes tourner jusqu'à ce que l'événement souhaité soit réalisé.

Parce que l'Amiga n'a qu'un microprocesseur (Ze 68000), et que les tâches se partagent le temps CPU, il n'y a qu'une seule tâche qui puise être active à la fois. Chaque tâche a un numéro de priorité, qui est un indicateur de son importance. Ces numéros vont de -128 à 127 ; la plupart des tâches tournent avec une priorité moyenne de 0. La tâche qui a la plus haute priorité prend la main à chaque fois qu'elle le peut, même si ça doit entrainer une interruption du travail de la tâche de plus bas niveau: elle n'aura pas d'état d'attente. Si deux tâches ont la même priorité, et sont prêtes à tourner au même moment, elles se partagent le microprocesseur (c'est le time-slicing) par tranche de temps de 64 millisecondes. Quand une tâche a terminé son travail et entre en hibernation temporaire, elle abandonne le contrôle de système et appelle la fonction Exec Wait() vue plus haut. L'appel à la fonction inclut des instructions décrivant l'événement qui devra réveiller la tâche.

Séquence d'évènements pour ouvrir une tâche :

```
- Initialiser un bloc de contrôle de tâche
    .allouer une pile à la tâche
    .initialiser les variables de pile (SPUpper,
        SPLower et SPRegister).Attention aux
        'Stack overflow'
    .initialiser la priorité (optionnel)
    .donner un nom à la tâche (optionnel,suggéré)
- Créer un port (optionnel) avec CreatPort()
- Ajouter la tâche au système avec AddTask()
```

Ceci est un exemple de séquence d'événements nécessaires à l'ouverture et au démarrage d'une tâche. Normalement, l'appel à la fonction est généré par un événement extérieur, annoncé par l'arrivée d'un message ou d'un signal. Quand une tâche 'attend', la prochaine tâche d'égale priorité commence à tourner. Quand toutes les tâches de plus haute priorité sont en attente, les tâches de plus basse priorité sont autorisées à prendre la main. Cette mise en hibernation et réveil des tâches est appelé 'task switching' et est géré par Exec.

Sequence communications ... (messages et signaux) :

Les tâches communiquent entre elles grâce à des messages et des signaux. Le signal, la plus simple forme de communication interne, est représenté physiquement par 1 bit dans un mot de 32 bits (appelé le 'signal-bits word').

Chaque tâche reçoit 32 bits de signaux (donc codables sur un seul mot). Quelques bits de poids faible sont réservés par le système. L'argument de la fonction Wait() est un longword de 32 bits avec un codage des bits correspondant aux signaux que la tâche peut recevoir. Quand une tâche appelle Wait(), cela signifie pour Exec que la tâche attend l'apparition d'un ou de plusieurs des événements qu'elle est susceptible de recevoir. Quand la tâche 'se réveille', la fonction Wait() renvoie un argument. Cet argument est un longword avec les bits de signaux qui ont été envoyés à la tâche pour la réveiller.

Avec la fonction AllocSignal(), la tâche oblige ses bits de signaux à identifier les types d'informations qui sont transmis. La tâche peut également attâcher un signal à un message qu'elle envoie au système de façon à identifier la réponse de façon claire quand elle arrivera. De plus, les tâches peuvent rendre leurs signaux accessibles aux autres tâches, comme variable globale d'un programme gérant plusieurs tâches ou bien comme information dans un message transitant dans la structure de communication de l'Amiga. Les tâches peuvent communiquer avec une autre en utilisant les signaux, ou la fonction Exec Signal().

Les tâches peuvent aussi utiliser des messages à travers des ports de communication. Chaque tâche connait les canaux des autres tâches grâce à une variable globale prédéclarée ou grâce à des noms de ports prédéfinis. Il y a plusieurs routines Exec permettant la gestion des ports. Une tâche crée un port en appelant la routine CreatePort() et peut également assigner un nom au port créé. A ce moment, les autres tâches peuvent retrouver le canal à l'aide de la fonction FindPort(). La fonction CreatePort() alloue et initialise de la mémoire ainsi qu'un bit de signal pour le canal nouvellement créé. L'appel à AddPort() va alors installer le nouveau port dans le système.

PutMsg() envoie un message vers une tâche via son port de communication. Une fois que le message est envoyé, on peut choisir entre une réponse immédiate (synchronous I/O) ou différée (asynchronous I/O) .Une tâche reçoit des messages en utilisant GetMsg() qui renvoie l'adresse du message ou 0 si aucun message n'a été envoyé.

Sequence allocation (de memoire) :

Plusieurs routines d'Exec et d'Intuition servent à la gestion de la mémoire RAM (allocation et déallocation).

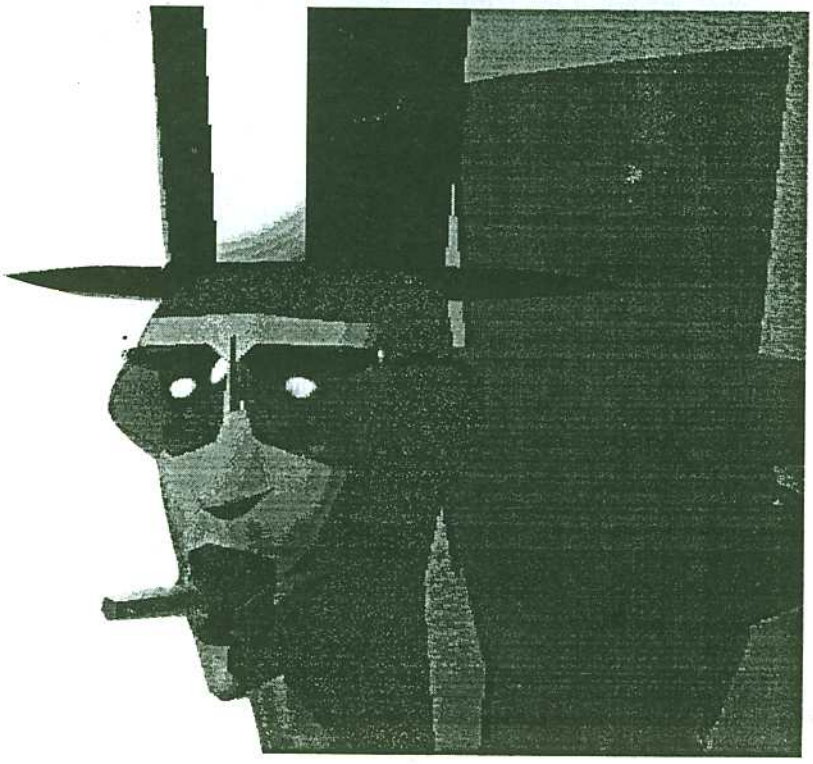
Les fonctions de base sont les routines Exec AllocMem() et FreeMem(). On utilise AllocMem() pour savoir quel type de mémoire on veut et en quelle quantité (adresse de poids fort ou faible, initialisation à zéro ou non ...). FreeMem() restaure la portion d'espace mémoire à son état original.

D'autres routines d'Exec servant à l'allocation permettent de contrôler soi-même la mémoire. D'abord, on s'alloue de la mémoire avec AllocMem(), puis on peut gérer l'intérieur de ce bloc comme on le souhaite à l'aide des routines Allocate() et Deallocate().

Les tâches peuvent utiliser les capacités de gestion de listes d'Exec pour allouer de la mémoire de façon telle que la mémoire soit automatiquement libérée dès la fin de l'exécution de la tâche. Pour faire cela, on peut allouer un bloc mémoire avec un appel à la routine AllocEntry(), puis attacher le bloc de mémoire retourné par AllocEntry() à la zone MemList dans les données du bloc de contrôle de la tâche.

Intuition fournit deux routines de gestion de la mémoire: AllocRemember() et FreeRemember(). Chaque appel à AllocRemember ajoute de la mémoire à une liste existante de la tâche appelante. Un appel simple à FreeRemember() libère toute la mémoire allouée par des appels à AllocRemember().

Le mois prochain: Sequence admiration: La bibliothèque graphique (Graphics Support Library)



"Fumeur" de Georges Cucciaro de Paris
Troisième prix dans notre Concours 3D
(voir *A-News* N°18 d'octobre 1989)

1 an

Nous avons proposé à FRAUG de nous envoyé un compte rendu de la première année de la FRENCH AMIGA USER GROUP. Voici le récit de Philippe:

Cela fait maintenant un an que FR.A.U.G. a ouvert ses portes. Il nous est possible à présent d'établir un bilan et de penser aux futurs développements de ce User Group national. Mais auparavant, il convient de décrire FR.A.U.G. pour les personnes n'étant pas au courant.

FR.A.U.G., pour les non-initiés est LE User Group Français. Animé par des fanatiques de la première heure, du temps des premiers Amiga 1000 (NTSC et 110V!), FR.A.U.G. est le seul group d'envergure nationale.

LES ROF, LES REDUCTIONS, LE JOURNAL, LES DP

En effet, nous avons mis sur pied un **réseau de représentants régionaux**, appelés R.O.F (Représentant Officiel FR.A.U.G.) qui permet aux adhérents d'avoir un contact près de chez eux. Actuellement, nous avons un représentant dans chaque région dotée d'un haut potentiel d'Amiga.

De même, chaque membre reçoit une carte d'adhésion lui donnant droit à des **réductions dans les magasins** reconnaissant la carte FR.A.U.G.

Pour avoir un contact ponctuel avec ses adhérents, tous les deux mois, chaque abonné reçoit un **journal** rempli de tests de logiciels, de conseils pratiques, de montages hards, de news, de compte rendu d'expositions... La parole est donnée aux adhérents qui ne manquent pas de nous faire part de leurs différentes expériences et de leurs suggestions. Par contre, ne cherchez pas de tests de jeux, le côté console de l'Amiga y est complètement négligé. Seul le potentiel professionnel de la machine est développé.

Pour répondre à la demande des adhérents, FR.A.U.G. a monté un **service D.P.** dont les prix sont les plus intéressants du "marché" (15F sur disquette DF/DD, port compris ou de 12F l'unité pour une commande de 10 disquettes minimum). Ce service est régulièrement approvisionné, et actuellement, nous en sommes à la Fish 282 à la date du 29/12/89.

ET CE N'EST PAS TOUT...

FR.A.U.G. à monté deux autres services: la **digitalisation d'images** et le **service PostScript,** utilisant du matériel professionnel.

Pour la digitalisation, il est fait appel à une caméra Sony V200 8mm de 490.000 pixels de résolution, le tout couplé au filtre électronique DG88 de Satellite et Télévision, d'un encodeur PAL et d'un genlock GST30. Les résultats sont vraiment superbes, et ceci à partir de n'importe quel support. Le tarif de 60 Fr pour 5 digits comprend le prix de la disquette ainsi que les frais de retour des documents d'origine.

Le service PostScript, quant à lui, permet d'obtenir une sortie très "pro" des documents de votre choix, pour peu que vous fassiez parvenir ces fichiers en PostScript, au format ASCII. Le tarif comprend le retour de vos disquettes ainsi que l'expédition des sorties réalisées sous emballage protecteur.

CE N'EST PAS FINI...

Une **Hot-Line** permet de contacter la "base" de FR.A.U.G. et de venir au secours des questions les plus pointues.

De même, un **service** semblable sur **minitel 3615 code DEEP** est assuré en soirée. Celui-ci est complété par une rubrique contenant toutes les dernières informations sur FR.A.U.G.. Cette rubrique est remise à jour quotidiennement. Une B.A.L. (Boîte Aux Lettres) est aussi disponible.

LE BILAN

Quel bilan nous est-il possible de tirer à la fin de cette première année de "démarrage" ?

Et bien, celui-ci est somme toute positif. FR.A.U.G., de par ses différents services et sa structure très flexible, correspond à ce que les Amigas Users attendaient.

Pour confirmer cela, tous les services proposés sont sollicités chaque jour.

Positif aussi, le fait que certains programmeurs se servent de FR.A.U.G. comme moyen de diffusion pour leurs travaux et produits. Ainsi, Eric Besançon a créé un programme de conversion de fichiers issu de *Modeleur 3D* et permettant d'utiliser les scènes ainsi créées avec *DBW-Render* (version modifiée Pal), un programme de raytracing Domaine Public très puissant, mais jusqu'à présent, dépourvu de toute interface utilisateur.

Les réalisations hard sont toutes aussi intéressantes et ont motivées un grand nombre de personnes. Elles sont même reprises puis commercialisées par le magasin Gelain de Lyon.

Différentes initiatives ont été menées par des membres, tel que : des interviews dans des émissions radio, l'organisation d'expositions. Plus récemment, une levée de boucliers a été provoquée par un article paru dans FR.A.U.G. ayant trait aux futurs développements de l'Amiga, des fonctionnalités d'un workbench utilisant au mieux les possibilités de la machine et n'étant pas qu'un simple assemblage de programmes du domaine public. L'abondant courrier que nous avons reçu à ce sujet nous permettra de fournir à *Commodore France* les souhaits des utilisateurs Amiga, ce qui est en somme le véritable but d'un User Group digne de ce nom.

DANS LE FUTUR...

L'avenir de FR.A.U.G. est, bien entendu, entre les mains de ses membres. Si l'accroissement des adhésions se maintient de nouveaux services pourront être envisagés tels que : un service carte accélératrice, abonnement à différents journaux internationaux à prix préférentiels, etc...

Et surtout, FR.A.U.G. prendra encore plus de poids auprès de *Commodore France* et de diverses sociétés. La voix des utilisateurs Amiga n'en sera que mieux écoutée.

With FR.A.U.G. you can!

FRAUG
(Association Loi 1901)
Adresse:BP64, 64202 Biarritz Cedex
Tél 59-41-17-91 Adhésion 1 an 200F

Premier "Cheval de Troie" sur Amiga le *Time Bomber*

Sans doute un nouveau volet de l'histoire des "microbes" sur l'Amiga vient d'être ouvert.

Au début de cette histoire tout était simple, il y avait le virus by *S.C.A* qui se fixait sur le **boot**. Les clones de celui-ci ont alors débarqué en masse :*BS1, LSD, AEK*... pour ne citer qu'eux et dont seul le texte révélant leur présence en mémoire a été modifié (et les CheckSums respectifs).

Puis cette lignée de microbes (ne voyez là aucun titre de noblesse) en a inspiré bien d'autres toujours un peu moins détectables et plus dangereux: Virus by the *Byte Bandit, Gadaffi, The Lamer Exterminator*, . ..La ruse était poussée à l'extrème lorsque certains virus se faisaient **passer pour des Virus protectors** :*HCS 4220, Nighty Byte Warrior (DASA), The Pentagon Circle Virus Slayer, The Band Virus Slayer*...

Les choses se compliquèrent alors lorsque les premiers **"Virus coquilles"** apparurent :*IRQ TEAM, BGS9*,. .. Ces virus s'inspirent de certains virus sur P.C. En effet ils ne s'attaquent qu'aux fichiers éxécutables et ont pas mal de défauts (défauts de jeunesse?), le principal étant le manque de discrétion lors de l'installation dans la startup-sequence. Ces microbes étant particulièrement dangereux pour les utilisateurs possédant un disque dur.

Enfin voilà le troisième grand type de microbe: le **Cheval de Troie**. Au départ il semble tout à fait inoffensif. En effet ce n'est pas un virus qui s'installe sur le boot, ni un virus s'infiltrant dans les fichiers, il n'est pas résident en mémoire et il ne résiste donc pas au reset. Que lui reste t-il donc pour nous faire peur? Suivez bien le guide.

Le principe d'un cheval de Troie est de s'infiltrer dans une entité sans que l'on se doute un seul instant de sa nature destructive puis comme une bombe à retardement détruire un maximum de l'intérieur. ..

Analysons un moment comment cette chose est possible. Vous venez de recevoir une disquette dont les origines sont douteuses. Cette disquette contient une super doc et vous vous jetez dessus pour la lire (c'est déjà le mauvais réflexe). Le disk est impérativement de type "DOS" et a une startup-sequence dont le premier fichier appelé est "virustest" d'une taille de 936 octets. Ce fichier c'est notre cheval de Troie: The Time Bomber. (A ne pas confondre avec le *Time Bomb Virus*). Il est accompagné d'un fichier de 1 octet qui se nomme VIRUSTEST.DATA et dont le rôle dans l'histoire est un compteur qui au départ est initialisé à 5.

Le fichier "VirusTest" étant appelé par la startup-sequence il vous demandera de déprotéger la disquette en écriture. Et le petit message "USER REQUEST :PLEASE REMOVE WRITE PROTECTION AND PRESS LEFT MOUSE BUTTON TO CONTINUE..." s'inscrit dans la fenêtre CLI. Il n'y alors plus moyen de continuer à moins de déprotéger la disquette. Une fois cette opération effectuée un deuxième message apparaît dans la fenêtre CLI : "RAM CHECKED - NO VIRUS FOUND". Le Time Bomber se fait donc passer pour un anti-virus. La disquette étant déprotégée il aura alors pris le soin de décrémenter de 1 le fichier compteur VIRUSTEST.DATA puis la startup continuera en séquence et vous pourrez parcourir votre doc.

L'opération étant répétée cinq fois (le fichier compteur se trouvant décrémenté de cinq), d'un coup, sans vous prévenir, le cheval de Troie se réveillera pour FORMATTER votre disquette et se faisant se détruira lui-même sans laisser de traces. Le formattage est éffectué grâce à la fonction DoIo (-456(A6)), sans bruit anormal, comme si le déroulement de la startup continuait normalement. Au bout d'un moment un message d'erreur apparaît tel que "KEY 880 CHECKSUM ERROR" du fait qu'il n'y a plus rien sur le disk. (Les sommes de contrôles ou CHECKSUM sont tous faussés).

Après voir cliqué sur CANCEL, s'inscrit sur l'écran le message suivant: "SORRY, LOOSER, THAT'S ALL YOU CONNA GET!". (Le mot 'loser' en anglais signifie 'perdant'). Et vous, vous n'avez plus que vos yeux pour pleurer la disparition de votre super doc...

Point important: le cheval de Troie ne se reproduit pas et est donc greffé à l'origine sur votre disquette.

A ce stade de l'exposé je me dois de préciser des points extrèmement importants:

- Le Time Bomber est indétectable par VirusX 3.2,(Ed: et apparamment par VirusX v4.0 - voir notes de Cédric) les seuls repères étant la taille du fichier (936) du VirusTest et la demande répétée pour déprotéger la disquette et le message "RAM CHECKED ..".
- Ce microbe n'est pas codé et il me paraît aisé même pour un débutant de changer le nom VIRUSTEST.DATA et la syntaxe des différents messages. Ces points de repères sont donc peu fiables...
- Si un utilisateur décide d'enlever les deux fichiers du disk il lui faudra impérativement rectifier la startup-sequence pour éviter le message "Unknown command". Et enfin la dernière remarque la plus importante : CE CHEVAL DE TROIE NE SE REPRODUISANT PAS DE LUI-MEME IL NE PEUT SE TROUVER QUE SUR DES SOFTS PIRATES!!! Donc l'utilisateur honnête que vous êtes ne pourra jamais faire la connaissance de ce cheval de Troie. (Reste le Dom.Pub. dont certains disks pourraît éventuellement en contenir). De plus, pour installer ce microbe existe un programme du nom de Time Bomber (origine du nom) de Wizards Inc qui ne peut lui aussi provenir que du monde des pirates.

*Merci à **Bruno** de nous avoir envoyer un examplaire du* Time Bomber. *Vous pouvez toujours m'envoyer vos dernières découvertes microbiennes :*

Xavier Leclercq
Vieux Chemin d'Ath n°12
7502 Warchin
Belgique.

Les Virus Combattus par VirusX 4.0

A la lecture du source de ***VirusX 4.0***, voici la liste exhaustive des virus combattus par celui-ci (vingt-huit au total!):

IRQ,	**WarHawk**
BGS,	**SCA**
Xeno,	**NorthStar**
Microsystems,	**Pentagon Circle**
HCS II	**Phantasmumble**
Opapa	**Byte Bandit**
Pentagon Circle	**Graffiti**
Gadaffi	**HCS**
16 Bit Crew	**Byte Warrior**
BackFlash	**Obelisk**
DiskDoktors	**UltraFox**
Lamer II	**Lamer Extermin.**
Revenge	**Old NorthStar**
Australian Parasite	**VKill.**

Deux remarques:

Il est étonnant de constater que la documentation fournie par les auteurs (et celle-ci a dû leur donner du travail) ne mentionne pas tous les virus sus-cités.

D'autre part, tel qu'il est distribué, VirusX 4.0 ne peut pas être recompilé car il manque un module gérant les requesters (Steve Tibbett, qui en est l'auteur, le précise d'ailleurs dans la doc). C'est assez étonnant de sa part car sa politique a toujours été de ne rien cacher à ses utilisateurs, seul moyen de les persuader de l'innocuité de son produit. Mais je crois qu'on peut lui faire confiance et que VirusX 4.0 se doit de figurer quelque part dans votre Workbench.

Cédric Beust

Pierre Ardichvili>> >>Domaine Public

U.G.A. et 17-bit Software

Ce mois-ci, j'ai reçu à examiner deux disquettes très différentes l'une de l'autre et de ce que j'ai pu vous présenter jusqu'à présent.

La première est la disquette Utilities n° 10 de U.G.A (United Graphic Artists), un groupe hollandais. La série U.G.A. fait suite à l'ancienne série A.N.C.

Les productions U.G.A. sont intéressantes, suivez-les avec attention, mais vous ne les aimerez que si :

- Vous avez l'esprit international et quelques éléments d'allemand, de néerlandais et bien sûr d'anglais. On trouve en effet ces trois langues dans les documentations ou dans les écrans des programmes eux-mêmes.
- Vous n'avez pas peur d'avoir à vous casser la tête pour trouver comment marchent certains de ces programmes ou même ce qu'ils font, vu que certains n'ont pas de doc ou tout au plus quelques lignes accessibles par un menu du programme lui-même; de plus les utilitaires employés pour la présentation des docs ne sont pas toujours les mêmes; dans le même ordre d'idées, copier ces programmes sur votre disque dur ou sur une autre disquette vous demandera de temps en temps un peu d'astuce car le nom du fichier qui apparaît en faisant DIR sous CLI est parfois différent de celui du programme tel qu'il apparaît dans les tableaux de présentation, et on ne sait pas toujours clairement quels sont les fichiers auxiliaires dont le programme a besoin. En cela les disques U.G.A ont néanmoins fait des progrès par rapport aux disquettes A.N.C, sur lesquelles les noms des programmes et de leurs fichiers annexes étaient codés, ce qui ne facilitait pas le transfert d'un fichier sur votre disque de destination.
- Vous n'avez pas peur d'user les touches *CTRL-Amiga-Amiga* de votre machine, car le lancement des programmes ou de leurs démonstrations n'est pas toujours accompagné des indications nécessaires à leur arrêt, et il ne reste qu'à rebooter, ce qui est d'ailleurs très rapide vu la conception de la disquette.

Moyennant quoi vous aurez accès à des utilitaires dont la plupart sont de bonne qualité et de bon niveau. Il y a même un antivirus dont l'auteur déclare dans la documentation qu'il est capable de neutraliser tous les virus passés, présents et futurs! Après lecture de l'article de Xavier Leclercq, je me demande tout de même comment il traitera ***BGS9***.

A part cela, je citerai entre autres et en vrac ***PowerPacker***, déjà connu, et le lecteur-décompacteur de fichiers associé ***PPMore***; deux utilitaires de recherche et d'affichage de fichiers graphiques, ***PicFind*** et ***PicView***, un ***VectorChecker*** bien utile, et un intéressant utilitaire qui crée un boot-block permettant, au démarrage, de mettre en ou hors service la fast ram (c'est donc un NoFastMem optionnel), tous les drives externes, le filtre passe-bas de l'Amiga, et de vider complètement la chip ram, le tout au moyen des touches F1 à F4.

La deuxième disquette est le **NewsFlash n°5** publié conjointement avec le club anglais **17-bit Software**. U.G.A. et 17-bit sont deux associations dynamiques (17-bit annonce la sortie de son 417e disque); il y a en Europe quantité d'excellents programmeurs et développeurs, dont les oeuvres ne se trouvent pas nécessairement sur les disquettes Fish par exemple.

Pour ceux qui ne sont pas familiers avec un magazine sur disquette, voici une description de la manière dont se présente celle-ci. Après un logo d'introduction, suit un texte d'accueil. Lorsqu'apparaît le menu principal, vous pouver mettre en route une musique de fond, et changer les couleurs de l'écran; pas désagréable du tout.

A propos de musique, faites-vous donc offrir pour votre prochain anniversaire une paire de petites enceintes *SONY* ou autres avec ampli incorporé, et branchez-les aux sorties de votre Amiga; pour moi, bien que je ne connaisse rien en musique synthétique, étant plutôt amateur de musique classique, la qualité de la musique fournie par l'Amiga mérite ce petit investissement, et je me suis délecté à l'écoute des morceaux présents sur cette disquette.

En cliquant dans chaque section du menu, vous ouvrez un menu secondaire. Pas question de vous décrire en détail toutes les sections, il y a vraiment de tout, depuis les inévitables mais utiles informations nécessaires à la commande des disquettes *17-bit / U.G.A.* jusqu'à une paire d'utilitaires de bon niveau (je vous laisse sur votre faim) en passant par de bons morceaux de musique synthétisée ou échantillonnée, de la correspondance, des articles éditoriaux ou humoristiques d'une longueur extrême et d'un intérêt douteux pour qui ne vit pas en Grande Bretagne, et même deux articles de tonalité française: un compte-rendu vraiment concis (c'est même un euphémisme) du salon de la Micro 89, et un article sur l'utilisation du synthé Korg M1 avec l'Amiga. Il y a aussi un assez important catalogue de disquettes U.G.A. et 17-bit. Ces derniers comportent surtout des démos, des slideshows et de la musique. Il y a aussi en gestation de nouvelles séries de disquettes d'utilitaires (une dizaine) dans chacun des deux clubs. Cette disquette NewsFlash est, soit dit en passant, un superbe exemple de ce qu'on peut faire avec PowerPacker et l'utilitaire PPMore cité plus haut. La quantité d'information présente sur la disquette est impressionnante, et comme les fichiers de texte ne sont jamais très gros, le décompactage est rapide et pas gênant du tout.

Newsflash Magazine

MAINMENU NEWSFLASH 5 (C) 17BIT/UGA

INFORMATION / HELP SECTION	LOW BUDGET SOFTWARE
Some information about	DEALERS wanted worldwide!!!!
Programming and help menu	PROGRAMS / ENTERTAINMENT
Software / Hardware reviews	Music / Games / Art / Util's
PUBLIC DOMAIN INFORMATION	CLI Tools Newsflash issue 5
17 Bit Software section	About moving programs...
UGA PD Software section	BACKGROUND OPTIONS
COMMERCIALS EUROPE	Chung Kuo - Music By Mark Wilson.
Advertisements hard/software	Colour Set 2 (Lt.Brown)
	Colour Set 3 (Lt.Green)

PLEASE SELECT

Selector coding by Nico Francois

La lecture de ce Newsflash vous ouvre sur un autre monde ; c'est très différent de nos revues nationales. C'est assez long à consulter et il faut s'accrocher un peu pour trouver certaines choses intéressantes perdues parmi d'autres; pour le même ordre de grandeur de prix, une revue papier est plus facile à consulter; un magazine sur disquette prend moins de place et on peut réutiliser la disquette... Par ailleurs il n'y a pas beaucoup d'illustrations (il y en a tout de même une).

La copie de ces disquettes est libre à condition de ne pas vendre les copies sauf autorisation écrite. Ceci m'amène à proposer aux cinq premiers qui m'enverront une disquette avec enveloppe affranchie, de leur faire une copie de ce NewsFlash pour qu'ils voient ce que c'est et me fassent part de leurs commentaires.Je suis assez curieux de connaître vos réactions. Mon adresse: Pierre Ardichvili, 106, chemin de l'Eglise, 38330 BIVIERS

A toutes fins utiles, les adresses de 17-bit et U.G.A. :***U.G.A. Software**, Crosestein 3314, 3704 NM ZEIST, Hollande*, et ***17-bit Software**, P.O. Box 97, WAKEFIELD WF1XX, Angleterre.*

***Ed:** Nous esperons que les disquettes UGA seront distribuées par **Hermes Diffusion** dans un proche avenir*

Initiation aux bases de données

Raoul propose des bases des Bases

Tout le monde ne connait pas toujours très bien les différents termes tels que champs, fichiers, enregistrements, record, file, index, fichier séquentiel, fichier indexé, tri, etc. Pour tout vous avouer, j'aurais certainement dû commencer par cet article. Enfin ....

L'A B C:

Pour simplifier le travail, nous allons prendre un exemple très simple: inscrire dans l'ordinateur tous vos amis, vos parents, vos voisins, vos clients...etc.

Fichier:

1) Le premier travail consiste à créer le fichier dont le nom peut être "Agenda". **(Un fichier correspond à un classeur dans le monde non-informatique).**

Champs:

2) L'étape suivante consiste à déterminer les champs ou les enregistrements que l'on veut obtenir. **(Pour comparaison un champ correspond à une ligne de la feuille dans le classeur).**

Code : xxxxxxx (je vous expliquerai cette ligne plus loin)

Titre : Monsieur, Madame, Entreprise, Chère, etc...
Nom :
Adresse :
Npost :
Localité :
Pays :
Téléphone:
Sexe :
Age :
Montant :

Enregistement:

3) Tous ces champs (11 au total) forment un enregistrement. **(L'enregistrement est l'equivalent d'une feuille dans le classeur, ou si vous voulez d'une carte dans une collection de cartes en vrai carton)**

Index:

4) Un index est un champ qui permet de retrouver rapidement un enregistement déterminé. De cette manière, la base de données retrouvera rapidement votre information sans que l'on doive rechercher sa sélection dans tout le fichier. Selon la performance de la base de données, on peux mettre plusieurs index.

Dans ***Superbase Pro***, 99 (nonante-neuf comme on dit chez nous) index par fichier, mais on utilise rarement plus de 10 dans un même fichier. Grâce à un index, l'information recherchée est obtenue en moins d'une seconde. Sans être indexé et selon la taille du fichier, la recherche peut durer plusieurs dizaines de minutes. **(L'index correspond au numéro de page de chaque feuille du classeur).**

Remarque: Le choix de l'index et le système de codage sont la partie la plus délicate à élaborer lorsque l'on crée une base de données. Réfléchissez bien avant de commencer (même une heure ou deux !!). Vous gagnerez au total des centaines d'heures lors de l'utilisation. Une dernière chose : moins il y a d'index dans le fichier et plus rapide sera votre base de données! Donc inutile de mettre un index sur les champs *ADRESSE* ou *TITRE* de notre exemple. Evitez aussi un index codé dans le genre *CODE*

= *0008275*, car en cas d'oubli de celui-ci vous perdrez trop de temps pour le retrouver, sauf pour le CODE numéro 007 de Mr J.Bond.

Par exemple pour le code Mengis Raoul de Suisse le CODE serait le suivant : *CODE = MengRaS*

En bref:

Dans notre exemple, nous avons 11 champs par enregistrement dans le fichier (classeur) **Agenda** qui, lui, contient plusieurs milliers d'enregistrements (feuilles ou cartes). Dans une base de données nous trouvons en général plusieurs fichiers du type : *fichier des clients, fichier articles, fichier pièces, fichier facturation, fichier fournisseur* etc...**(la base de données correspond à l'étagère où il y'a plusieurs dizaines de classeurs.**

Base de données relationnelles:

Que signifie exactement ce terme "*base de données relationelle*"?

Une base de données est relationelle lorsque l'on peut lier plusieurs fichiers les uns avec les autres. Mais le plus simple est de faire un exemple.

Prenons toujours le même fichier **Agenda**. Nous voulons savoir en détail la date et le lieu de rendez-vous avec chaque

personne. Dans le passé et au futur. Pour cela nous devons créer un nouveau fichier que l'on nommerait **Rencontre** avec les champs suivants:

Code : xxxxxxx (exactement comme dans le fichier Agenda)
-on peut mettre un nom différent ex: Nom, codage, etc
-une seule restriction : il faut que ce soit l'index.
Date : la date du rendez-vous (mettre aussi un index)
Heure : l'heure du rendez-vous
Remarque : un commentaire ....

Lors de la saisie dans le fichier **Rencontre** avec une base de données relationnelle voici ce qui se passe:

1) En introduisant le Code dans le fichier **Rencontre** l'ordinateur doit vérifier automatiquement si il existe bien dans le fichier **Agenda**.
2) Après avoir introduit le code du fichier **Rencontre** l'ordinateur doit afficher l'adresse complète de cette personne qui est dans le fichier **Agenda**, ce qui permet de s'assurer de la bonne personne que l'on voulait obtenir.

Dans ***Superbase*** tout cela se fait sans une seule ligne de programmation.
A partir de cette base de données, vous pouvez connaître tous les rendez-vous que vous désirez : passé et avenir. Il suffit pour celà d'indiquer le code de la personne et votre base de données fait le reste en vous inscrivant toutes les informations que vous désirez.

Mengis Raoul
Ecole informatique
Rte de gravelone 2
1950 Sion SWISS

Courrier:

- Jack Chavaillaz de Genève:
1) Etant forgeron, devenu invalide, initié à l'informatique par moi-même et possédant SB.PRO, j'ai essayé de créer un fichier de mes dépenses de vacances. Il comporte 3 champs, FOURNISSEUR, MONTANT, TOTAL en FF.
De la doc, je n'arrive pas à comprendre pourquoi il m'est impossible d'additioner le montant total de TOTAL ?
2) Pourriez-vous aussi m'indiquer, comment stocker plusieurs programmes sur une disquette, qui soit bootables par touches de fonctions?

- Raoul:
Pour mettre les choses bien au clair le champ
- *FOURNISSEUR* contient le renseignement sur la dépense.
- *MONTANT* je présume le montant en Francs Suisse.
- *TOTAL* est le montant en Francs Français.
NB: Deux champs aurait suffit.

1) Le meilleur système et le plus simple consiste à faire avec le menu *traitement/exploitation* de SuperBase et éditer:
- entrez dans la rubrique << Rupture >> et clickez sur *ENSEMBLE SOMME* et le champ désiré qui est *TOTAL*. Ce qui donne *REPORT SUM TOTAL*. Et voilà le travail. *Facile non?*

2) En ce qui concerne la deuxième question il s'agit tout simplement après avoir créé les programmes d'utiliser le menu *selection/touches* de fonction et éditer:
- sélectionnez la touche puis tapez **RUN Nomduprogramme** et pressez la touche de retour à la ligne. C'est vraiement du gâteau.

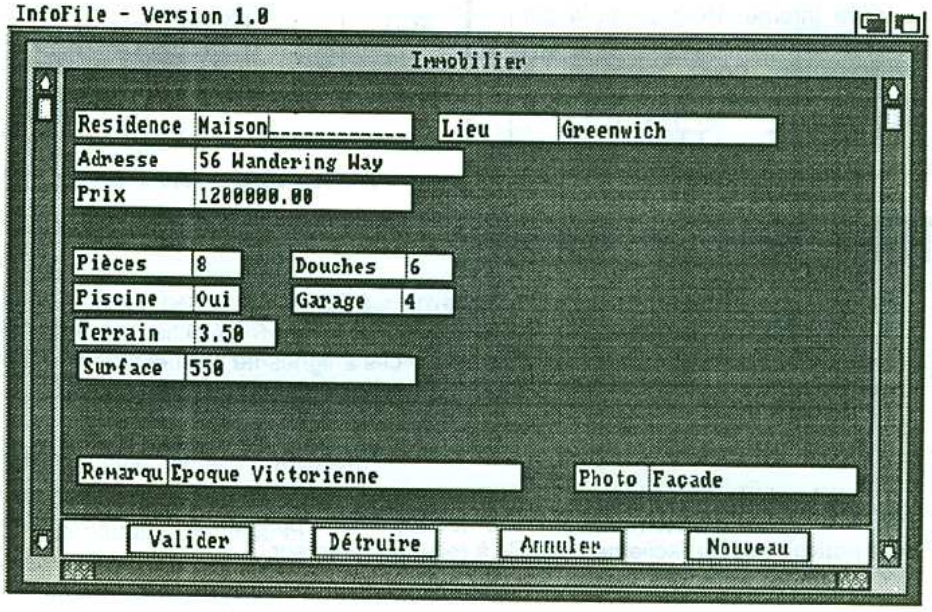
Il y'a aussi la possibilité de faire un petit programme qui se nomme Start qui contient la fonction de charger en mémoire les touches de fonctions. Lors du démarrage du SuperBase Pro, le programme Start sera automatiquement chargé puis avec les touches de fonctions vous pourrez charger d'autres programmes.

- Patrick Ferrenq, Ste Lizaigne, France
...En effet j'aimerais ne laisser sur mon disque dur que le logiciel Superbase Pro, mais sauvegarder les fichiers uniquement sur disquette...

Raoul:
Avant tout autre chose, le mieux c'est de mettre vos fichiers sur le disque dur et aussi sur disquette.
La meilleure solution consisterai à travailler avec le RAM: disque, pour la rapidité de travail et aussi pour sécurité (Read/Write error sur disquette).
La première étape consiste à copier tous les fichiers dans le RAM: disque puis, une fois votre travail terminer, sauvegarder tout sur la disquette.
Il existe une instruction très simple dans Superbase Pro (menu Système / Répertoire / Modifier). Il suffit d'écrire le nom du lecteur (par exemple df0: ou df1:) puis, dans le menu Projet / Ouvrir / Fichier inscrire dans la boîte-requête le nom RAM: suivi par le nom de votre fichier. Exemple **RAM:nomdefichier**. C'est tout; simple mais efficace.

Infofile⇨⇨

Voici un écran d'Infofile , un gestionnaire de fichiers qui fait partie du package ***"Home Office"*** édité par **The Disk Company.**
Avec Infofile vous trouverez dans votre boîte "Home Office" plusieurs logiciels testés ailleurs dans ce numéro de ***A-News***, c'est à dire ***PageSetter, CaleFonts, Artist's Choice, Laserscript***, et aussi ***Kindwords 2.***
Comme dans le package "Publisher's Choice", le documentation de ces logiciels est entièrement traduit en français.
Infofile est une nouvelle version du "Softwood File", capable de gerer du texte et des nombres mais aussi des graphiques et des sons (fichiers IFF).
Raoul nous donnera son avis sur Infofile ulterieurement.

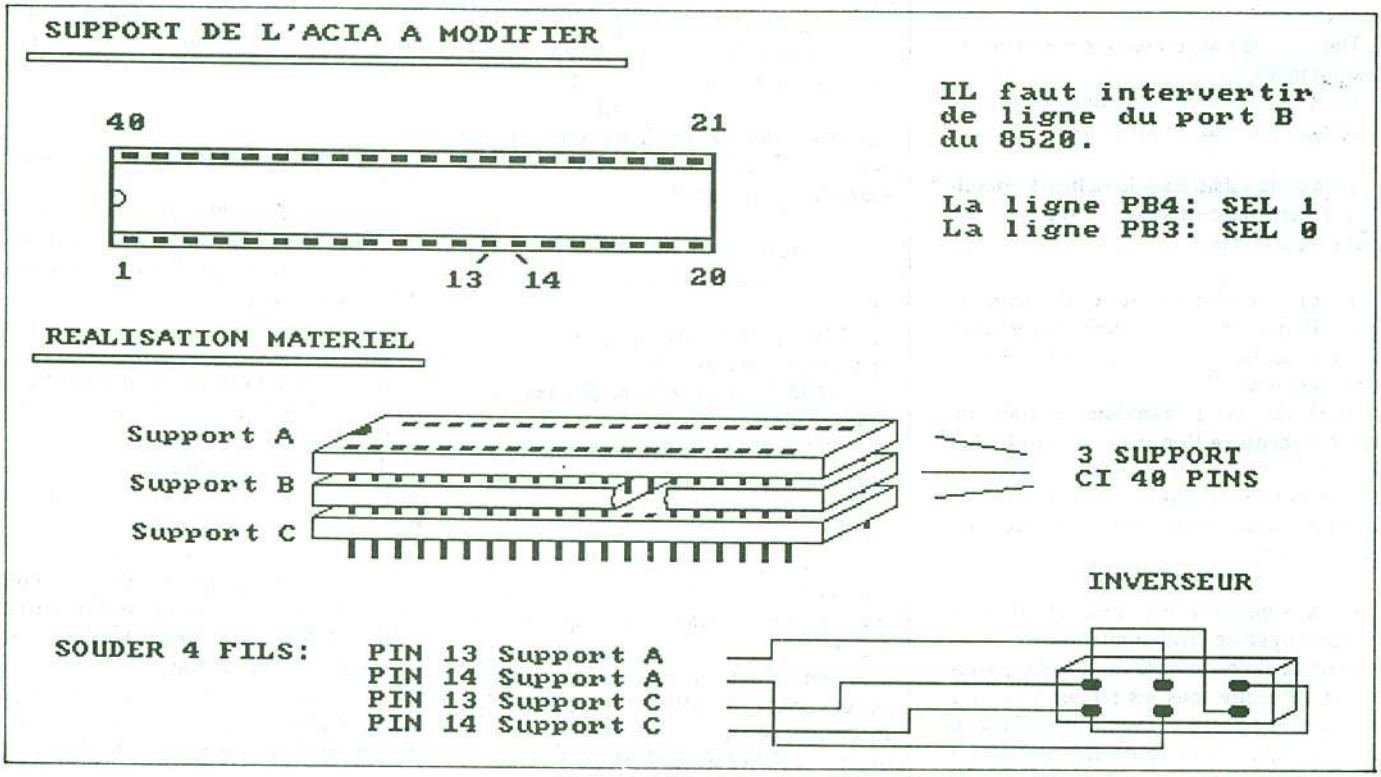


REALISATION DU BOOT SUR UN DRIVE EXTERNE

par Fabrice Boussard et Serge Lempereur

Cette seconde réalisation permet de faire démarrer directement un programme sur drive externe. Vu le prix actuel des disquettes 3 Pouces 1/2, il est préférable d'utiliser le système avec les lecteurs externes 5 pouces 1/4.

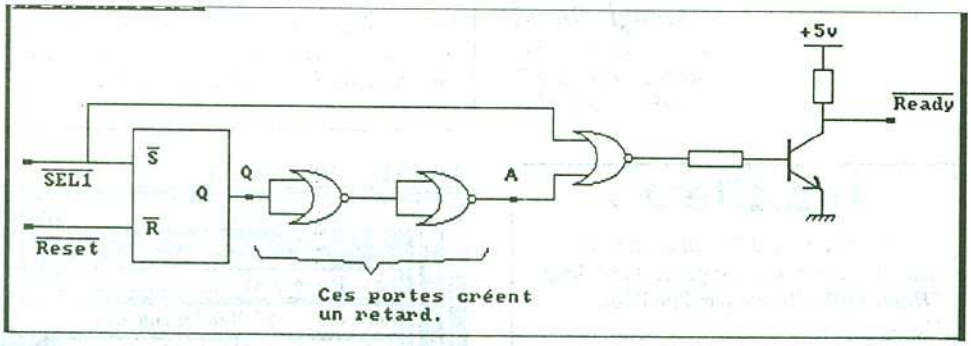
SCHEMA DE PRINCIPE N°1 :



REMARQUE :

Le fait de changer uniquement les lignes de sélection SEL0 et SEL1 ne résoud pas entièrement le problème car lorsque l'on "BOOT" sur le drive externe on déconnecte le drive interne. Pour palier à cet inconvénient on rajoute un circuit électronique pour signaler à l'AMIGA la présence de son drive 3 Pouces 1/2.

SCHEMA DE PRINCIPE N°2



EXPLICATIONS:

THEORIE:

Le but de cette modification est d'intervertir les lignes de sélection des drives interne et externe c'est à dire les lignes de sélection SEL0 et SEL1. Or le fait d'intervertir ces 2 lignes ne permet plus d'utiliser le lecteur interne.Il faudra donc recréer le signal READY pour que l'AMIGA puisse reconnaitre la présence du lecteur 3 Pouces 1/2.

PRATIQUE:

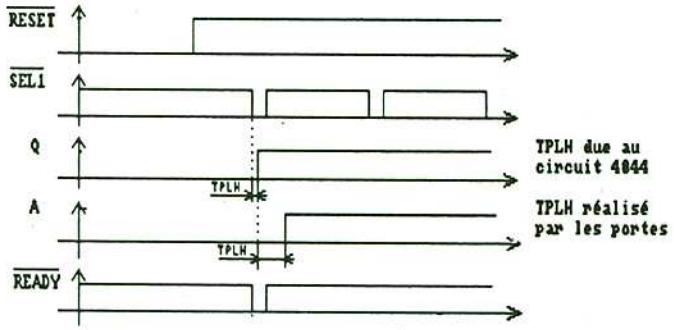
Pour la réalisation pratique de l'inversion des lignes de sélection,on utilisera 3 supports de circuit intégré pour éviter d'avoir à souder directement sur l'ACIA (8520). Il sera possible de faire fondre les pattes 13 et 14 du support B (voir figure) pour pouvoir souder facilement les fils à relier à l'inverseur.

ELECTRONIQUE:

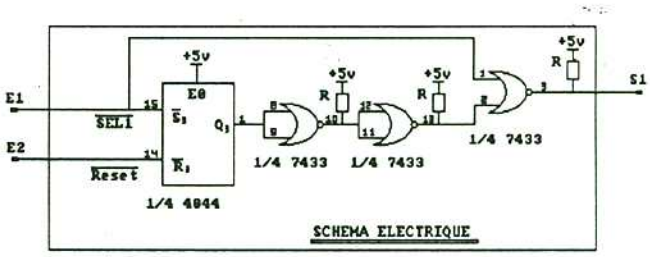
Pour que l'AMIGA puisse reconnaitre tous ses drives,il envoie une sélection à chacun de ses lecteurs,et ceux-ci doivent lui renvoyer un ordre de READY pour signaler leur présence (réalisé par la bascule D pour les drives 5 Pouces 1/4 voir A-NEWS N°2) . Donc pour "BOOTER" sur un drive externe il suffit d'intervertir les lignes SEL0 (du lecteur interne) et SEL1(du lecteur externe). On réalisera cette opération au niveau du support du circuit intégré.

Pendant l'étape d'initialisation du système il faudra boucler la sélection du drive interne (SEL1) avec la ligne READY, pour simuler la présence du drive. On réalisera cette opération grâce à un verrou qui permettera de créer une impulsion unique sur la ligne READY lors de l'initialisation du drive interne.

CHRONOGRAMMES:

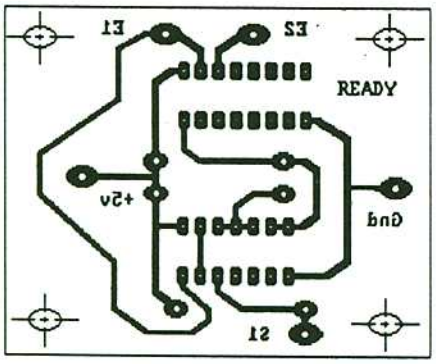


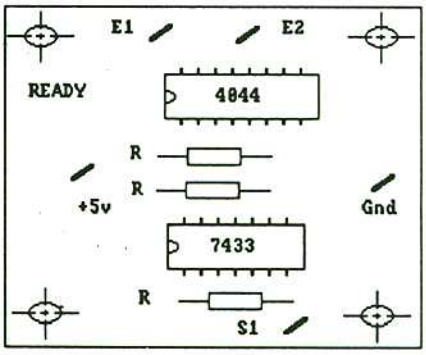
SCHEMA ELECTRIQUE:



E1: Provient de la sélection du lecteur interne (deveneu SEL1)
E2: Provient de la ligne Reset fournie aux lecteurs externes.
S1:Fournit le Ready du lecteur interne.

TYPON:





NOMENCLATURE:

* Circuits intégrés: **74LS33** ou équivalent (4 portes NOR à collecteur ouvert) **4044** (4 verrou RS)
* Résistances de rappel pour collecteur ouvert : 3 x 1 K ohms 5% 1/4 Watt
* 3 portes circuits intégrés 40 broches (normal ou tulipe)
* 1 inverseur bipolaire

BROCHAGE DES DIFFERENTS COMPOSANTS :

7433

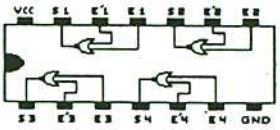


TABLE DU 7433

E	E	S
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0

⚠ Portes à Collecteurs Ouverts

4044

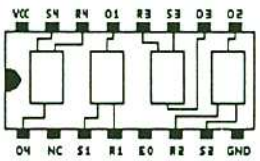


TABLE DU 4044

entrées			
E	Sn	Rn	Qn
0	X	X	Z
1	0	1	1
1	X	0	0
1	1	1	Z^{-1}

REMARQUES:

Nous tenons à faire remarquer que dans l'article concernant le BOOT sur drive externe de A-News N°19, si l'on attend la main du WORKBENCH et si l'on fait démarrer la disquette seulement après, c'est le drive DF2: qui est déconnecté. Donc lorsque l'on possède au moins 3 drives de branchés sur l'AMIGA il est nécessaire de réaliser le circuit imprimé pour ne pas avoir de problèmes.

Autre remarque: Le circuit imprimé pour créer le signal READY fonctionne si le lecteur 3 Pouces 1/2 est configuré en interne ou en externe donc pas de modifications supplémentaire à réaliser.

Le fichier original était réalisé sur ***VIZAWRITE***. Tous les dessins ont été réalisés sur "***DELUXE PAINT II***". Nous nous dégagons de toute responsabilité en cas de déterioration de matériel.

BASIC : LES GRAPHIQUES (2)

par CRS

Re-couic.....

Le choix des couleurs est possible avec la commande PALETTE. Les couleurs ont des identificateurs de 0 jusqu'à maximum 31 (limitations : en 640x400 il n'y a que 16 couleurs de possible).

Les couleurs à l'écran sont fixées, en principe, de la même manière que pour un vulgaire téléviseur : des trois couleurs de base RVB (rouge, vert, bleu) ou aussi RGB selon la langue adoptié (Rot, Grün, Blau). Par leur mélange on peut avoir de nombreuses couleurs.

En réalité, il n'y aurait que huit couleurs si l'on ne pouvait pas faire varier l'intensité de chaque couleur en seize paliers. On a donc la possibilité de représenter 16x16x16=4096 couleurs. La valeur des intensités est expliquée dans le livre du Basic sous la commande **PALETTE**. La syntaxe de la commande ne devrait plus poser de problême.

PALETTE *Numéro de couleur, Intensité Rouge, Intensité Vert, Intensité Bleu*

Avec la commande **COLOR** *Avant plan, Arrière plan* on peut décider quelle couleur, définie précédemment avec PALETTE, serait utilisée comme arrière plan ou avant plan. La couleur de base pour l'avant plan sert normalement au texte.

La commande graphique la plus simple offre beaucoup plus qu'il n'y paraît, car la commande **LINE** dessine non seulement une ligne mais aussi des quadrilatères et les remplit avec une couleur. En utilisant la commande :

LINE *(coordonnées de début)-(coordonnées de fin), couleur*

l'ordinateur trace un trait entre ces deux valeurs, dans la couleur désirée. Sans donner de paramètre pour la couleur, la valeur par défaut est celle de la couleur actuelle de l'avant plan. Si on n'indique pas de coordonnées de début, la ligne démarre à partir du dernier point tracé. Je dois encore vous indiquer qu'en mettant une virgule après la couleur, on peut ajouter un autre paramètre comme un B (pour Box) ou BF (pour Box Filled). Dans ce cas, les coordonnées, de début seront interprétées comme coin en haut gauche, et de fin comme coin en bas droite d'un quadrilatère. En ajoutant un B , il n'y aura qu'un cadre de tracé, avec BF on le remplit en plus par la couleur indiquée.

❑ D'ellipses en cercles

Le dessin des cercles est déjà un peu plus compliqué. On peut s'en rendre compte rien qu'en lisant la syntaxe :

CIRCLE *point central, rayon, couleur, début, fin, résolution.*

Avant de vous parler des finesses, apprenez la signification des paramètres. Début et fin représentent les angles (en radian) pris dans un arc (360 degrés = 2xPI, sens contraire des aiguilles d'une montre). De cette manière on peut tracer des éléments de cercle. Cela me semble encore simple. Je vais donc aborder les difficultés. Pour avoir des cercles ronds, il faut utiliser la résolution 640x200. Le point de l'Amiga n'est pas carré mais c'est un triangle dont les côtés ont un rapport de 2.25:1 . Donc dans une autre résolution, les cercles sont des ellipses. Cela paraît intéressant de changer de résolution pour avoir des ellipses, mais peut aussi être gènant. La constante PI n'existe pas sur l'Amiga, pourtant les fonctions CIRCLE ou **SIN** en ont besoin. Pour remédier à ce manque, il vous suffit de définir au début de votre programme :

PI = 4 x ATN(1)

avec ca vous allez pouvoir dessiner des cercles avec exactitude. Exemple :CIRCLE (150,50), 100,1,PI,0,.5

C'est un demi cercle et **ATN** c'est la fonction arc tangente, inverse de tangente. La valeur de la tangente de l'angle PI/4 représente 450 et est égale à 1. Comme je suis dans les maths, je vous donne aussi la constante e qui est donnée par e=EXP(1) et voici la toute dernière fonction (pour aujourd'hui) : zlog(x)=log(x)/log(10).

Si vous voulez écrire un programme pour tracer des fonctions, il serait vraiment interessant de pouvoir changer de fonction pendant que le programme poursuit son exécution. C'est donc un petit programme qui lit la fonction comme une chaîne de caractères et l'insère dans le programme qu'il faudrait. Soyez sans crainte, j'ai déjà ce qu'il vous faut ! Je me demande si je dois vous l'écrire car pour le basic de l'Amiga, c'est facile. Allez, je vous le donne, mais avant le programme proprement dit, vous allez suivre le cheminement de la conception d'un programme (je ne ferais pas l'organigramme !).

Que doit faire ce programme?

*-lire la fonction avec **INPUT***

-Ouvrir un fichier sequentiel

-Transformer la fonction en fichier ASCII

*-Nouer ce fichier avec le programme principal avec **MERGE***

Avouez que jusqu'ici c'est plus que simple ? Et voici sa transposition en basic :

```
Debut:
  INPUT "Fonction ";fo$
  fo$="500 DEF FNxy(x)="+fo$+":GOTO
Lire"
  OPEN "O",#2,"RAM:Fichier"
  PRINT #2,fo$
  CLOSE 2
  CHAINE MERGE "RAM:Fichier",500,All
  GOTO 500
Lire:
  INPUT "x";x
  PRINT "F("x")=";FNxy(x)
  DELETE 500
  GOTO Debut
```

INTRODUCTION: entrez de plein pied dans l'univers du basic de votre Amiga, sans filet et sans complexes.

PARTIE 1 (Graphiques): Tracer des points, des lignes, des motifs et réaliser des déplacements des parties d'écran

PARTIE 2 (Animation/son): Déplacement d'objets à l'écran ; utilisation du son

PARTIE 3 (La Programmation structurée): Apprendre à utiliser les boucles, IF... THEN... ELSE, WHILE... WEND, et aspect visuel de vos programmes

PARTIE 4 (Les interruptions): Interception des erreurs de programmation ; interruption par menu, timer ou souris

PARTIE 5 (Sous-programmes et librairies): La technique des sous-programmes ; insertion de programmes en langage machine et des librairies.

Un conseil : étudiez soigneusement ce petit programme. Le nouveau fichier est au mieux dans le RAM-Disk, cela évite évidemment les accès au disque. Mais attention, le programme basic vous annoncera : CURRENT PROGRAMM IS NOT SAVED. DO YOU WANT TO SAVE IT BEFORE PROCESSING. Vous répondrez allégrement NO.

Mon programme ***RGB*** (*listing 2*) essaye d'intercepter cet effet, afin de ne pas dépendre du mode de l'écran. La deuxième partie de RGB, vous offre une autre démonstration des capacités graphiques de l'Amiga: le scrolling. Par scrolling, on entend le stockage de partie d'icran :

SCROLL *(coin haut gauche)-(coin bas droit), delta x, delta y*

déplace dans la quadrilatère spicifié les points de delta x points à droite et de delta y points vers le bas. Avec une programmation adéquate on peut déplacer un graphique sur l'écran :

```
FOR I=0 TO 100
SCROLL (50+I)-(150+I),1,0
NEXT I
```

L'inconvénient de cette technique, c'est que la partie qui se déplace efface le fond en passant dessus. Si l'on ne recherche pas cet effet, il faut utiliser la combinaison de **PUT** et de **GET**. D'ailleurs n'oubliez pas que ces deux commandes sont les plus exceptionnelles que vous ayez pour vos graphiques sur l'Amiga.

Pour utiliser ces commandes, il est nécessaire d'avoir une variable qui puisse supporter toutes les informations de la partie à déplacer. On comprend que l'on ne peut pas stocker tout un écran ou au moins que cela serait mal approprié. Pour trouver la taille nécessaire de cette variable, il faut utiliser la formule suivante :

Taille = Hauteur x INT ((Largeur+16)/16) x (Nbre de bitplanes) + 3

Après avoir déterminé la taille, vous pouvez avec **GET** *(coin supérieur gauche)-(coin inférieur droit), variable %* stocker l'image de la partie d'écran qui se trouvera donc dans la variable et on pourra la relire par **PUT** *(coin supérieur gauche), variable %* afin de placer la découpe à l'endroit de votre choix. Replacer la découpe sur l'image et celle-ci disparaît immédiatement.

Cela provient d'un autre paramètre qui s'ajoute à la commande PUT et qui indique de quelle manière la découpe est liée avec l'écran. D'office, le type d'action c'est **XOR** (ou exclusif) qui fait que tous les points de l'image qui sont présents dans la découpe et dans la fenêtre seront effacés. Les autres possibilitées sont **AND** et **OR** et aussi **PSET** et **PRESET.**

Ces deux dernières placent la découpe sur l'écran sans s'occuper de ce qu'il y a à l'écran, PSET en normal et PRESET en inversion. Rien de plus facile que de sauvegarder sur disquette :

```
OPEN NomDuProgramme FOR OUTPUT AS Numéro
FOR i=0 TO (taille variable)
PRINT #Numéro, MKI$ (variable% (i));
NEXT i
CLOSE Numéro
```

Comme Numéro, utilisez une valeur entière comprise entre 1 et 255. Après avoir excuté ces cinq lignes, vous aurez sauvegardé votre graphique sur votre disquette. Un mot encore sur la fonction **MKI$**. Elle transforme votre argument en une chaîne de 2 bytes (CHR$ étant une commande analogue mais que sur 1 byte). L'avantage de cette commande, c'est le gain de place (exemple : 30718 nécessitent 5 bytes, MKI$ (30718) que 2 bytes) et l'intérêt de ce gain de place c'est la vitesse de chargement. Il est évident qu'à un moment ou un autre vous voulez reprendre un graphique que vous avez chargé. Utilisez mon programme suivant :

```
OPEN NomDuProgramme FOR INPUT AS Numéro
FOR I=0 TO LOF (numéro) / 2-1
Variable%(i) = CVI (INPUT$( 2,Numéro))
NEXT I
CLOSE Numéro
```

La fonction **LOF()** possède la taille du fichier en Byte, CVI (Convert to Integer) produit l'effet inverse de la commande MKI$ et **INPUT$** (2,Numéro) lit 2 bytes du fichier ouvert. *Je vous dis à +*

C.R.S.

Listing 2. Simulation pour RVB

```
CLEAR ,20000&
ON BREAK GOSUB Finir
BREAK ON
Larg=320 '50<larg>640
Haut=200 '50<haut>400
effacex%=(Larg321)+1    ' les cercles ne s'effacent pas
effacey%=(Haut201)*2    ' "" entier de la division
mode%=effacex%+Effacey%
scrnx=effacex%*320
scrny=effacey%*100+200   'dimensions de commande SCREEN
vh = 4
IF mode% = 1 THEN vh = 2
IF mode% = 2 THEN vh = 1
IF mode% = 4 THEN vh = 2
vh = vh / 2.25          ' rapport entre largeur/hauteur
oui = 1! : non = 0
phi = 4*ATN(1!)/3       ' angle 60 degrés
rad = Larg
IF Larg/vh > Haut THEN rad=Haut/vh
    rad = rad/4!
    h = SQR(3!) / 2! * rad
IF Larg/vh > Haut THEN h = h*vh
    x1 = Larg * 7!/24! : x2 = x1 + rad/vh
    y1 = Haut * 7!/12!
IF Larg/vh > Haut THEN x2 = x1 + rad
    y2=y1 : x3=(x1+x2)/2 : y3=y2-h

SCREEN 2,scrnx,scrny,3,mode%
WINDOW 2,"RVB",,0,2 : WINDOW OUTPUT 2

PALETTE 0,non,non,non:PALETTE 1,non,non,oui
PALETTE 2,non,oui,non:PALETTE 3,non,oui,oui
PALETTE 4,oui,non,non:PALETTE 5,oui,non,oui
PALETTE 6,oui,oui,non:PALETTE 7,oui,oui,oui

f=1:x=x1-10:y=y1+10
    s1=2:s2=5:s3=3:s4=4:s5=3:s6=4:GOSUB segment
f=2:x=x2+10:y=y1+10
    s1=5:s2=0:s3=4:s4=1:s5=5:s6=0:GOSUB segment
f=4:x=x3:y=y3-10
    s1=1:s2=2:s3=1:s4=2:s5=0:s6=3:GOSUB segment
f=5:x=x1:y=y3
    s1=1:s2=2:s3=2:s4=3:s5=3:s6=4:GOSUB segment
f=3:x=x3:y=y1+h/2
    s1=5:s2=0:s3=3:s4=4:s5=4:s6=5:GOSUB segment
f=6:x=x2:y=y3
    s1=0:s2=1:s3=1:s4=2:s5=5:s6=0:GOSUB segment
f=7:x=x3:y=y1
    s1=0:s2=1:s3=2:s4=3:s5=4:s6=5:GOSUB segment

FOR i=1 TO 15000:NEXT i   ' boucle d'attente

bord = 1
IF Larg > Haut THEN SWAP bord,vh
    xl% = x1 - rad/vh - 5
    yl% = y3 - rad * bord - 5    ' déplace graphe
    xr% = x2 + rad/vh + 5
    yr% = y1 + rad * bord + 5    ' avec SCROLL
    LINE (xl%,yl%)-(xr%,yr%),7,b
IF Haut <> 200 GOTO saut
    index = (yr%-yl%+1)*3*INT((xr%-xl%+16)/16)+3
    dim a%(index)
    GET (xl%,yl%)-(xr%,yr%),a%
    PUT (xl%,yl%),a%
    PUT (xl%+50,yl%),a%,PSET

saut   :
    IF Larg <> 320 GOTO attente
        FOR i=1 TO Larg STEP 5
            SCROLL (1,yl%)-(Larg-100,yr%),5,0
        NEXT i

attente : GOTO attente
fin    : END

segment :
    CIRCLE (x1,y1),rad,f,s1*phi,s2*phi,vh
    CIRCLE (x2,y2),rad,f,s3*phi,s4*phi,vh
    CIRCLE (x3,y3),rad,f,s5*phi,s6*phi,vh
    PAINT (x,y),f
RETURN

Finir   :
    WINDOW CLOSE 2 : SCREEN CLOSE 2
RETURN fin
```

RapidO Assembleur

Lettres, fontes, polices et autres caractères...

Comme vous savez maintenant faire des scrollings de texte (ou de bitmap) il ne vous reste plus qu'à utiliser des fontes différentes de topaz 8 et c'est ce que je vous propose ce mois ci.

Pour cela nous allons reprendre la routine du mois dernier et la modifier pour qu'elle affiche le même message mais avec une fonte plus grosse, en l'occurrence helvetica 24 qui se trouve dans le répertoire fonts de tout WorkBench qui se respecte.

Première étape rajouter les offsets des fonctions supplémentaires en début du programme.

```
OpenDiskFont  equ  -30
CloseFont     equ  -78
SetFont       equ  -66
```

Deuxième étape rajouter les deux fonctions suivantes, par exemple a la fin du code, mais avant les variables tout de même.

```
OpenMyFont:
      move.l  ExecBase,a6
      move.l  #DiskfontName,a1
      move.l  #0,d0
      jsr     OpenLibrary(a6)
; ouverture de la bibliothèque
      move.l  d0,DiskfontBase
; sauvegarde du pointeur
      beq.s   1$
; sortie si erreur

      move.l  #TextAttr,a0
      move.l  DiskfontBase,a6
      jsr     OpenDiskFont(a6)
; ouverture et chargement de la
; fonte décrite dans la structure TextAttr
      move.l  d0,Font
      beq.s   1$
; sortie si erreur

      move.l  GfxBase,a6
      move.l  RastPort,a1
; récupérer le ptr sur le RastPort
      move.l  Font,a0
      jsr     SetFont(a6)
; assigner la fonte au RastPort

1$
      rts
; retour

CloseMyFont:
      cmp.l   #0,Font
      beq.s   1$
; si pas de font aller en 1$
      move.l  GfxBase,a6
      move.l  Font,a1
      jsr     CloseFont(a6)
; refermer la font
1$
      cmp.l   #0,DiskfontBase
      beq.s   2$
; si pas de bibliothèque sortir
      move.l  ExecBase,a6
      move.l  DiskfontBase,a1
      jsr     CloseLibrary(a6)
; refermer la bibliothèque
2$
      rts
; retour
```

Enfin rajouter les variables suivantes, par exemple après celle existant déjà. N'oubliez pas le "even" qui permet d'aligner les variables sur un mot pair ou gare au GOUROU.

```
      even

TextAttr:
      dc.l  FontName  ; nom de la font
      dc.w  24        ; sa taille
      dc.b  0,0
Font:
      dc.l  0
DiskfontBase:
      dc.l  0
DiskfontName:
      dc.b  "diskfont.library",0
FontName:
      dc.b  "helvetica.font",0
WindowTitle:
      dc.b  "Fenetre de test pour Scrolling et
Fontes",0

      end
```

Il ne vous reste plus qu'a écrire l'appel aux deux fonctions précédentes de la manière suivante, voici d'ailleurs la partie du listing concernée.

```
      move.l  #500,d0
      move.l  #225,d1
; mettre ces deux valeurs sinon le
; texte dépassera de la fenêtre
      jsr     Move(a6)

      jsr     OpenMyFont

      move.l  GfxBase,a6
      move.l  RastPort,a1
      move.l  #Message,a0
      move.l  #EndMessage-Message,d0
      jsr     Text(a6)

      jsr     CloseMyFont
```

Et pour que l'effet soit un peu plus amusant remplacez l'ancienne définition de la fenêtre par celle ci.

```
NewWindow:
      dc.w  0,0,640,256
      dc.b  0,1
      dc.l  0,$11004,0,0,WindowTitle,0,0 ;
      dc.w  0,0,0,0,1
```

Voila, à un dernier détail, n'oubliez pas de créer un répertoire fonts sur votre disquette de travail et d'y recopier le répertoire helvetica et le fichier helvetica.font. De même il faut que vous ayez, dans le répertoire libs, la diskfont.library qui est une bibliothèque sur disque et non en ROM comme Intuition. Sans cela n'espérez pas obtenir autre chose que topaz 8. Sur ce amusez vous bien et comme d'habitude pour toute questions ou suggestions n'hésitez pas à nous écrire ou tapez **3615 DEEP**, bal **ROMEORAPID.**

Roméo utilise la font DesNeiges pour écrire au ***YETi.***

Comme vous avez été très sages depuis quelques mois voici une petite gâterie de notre ami **AmiPhil**, je lui cède la place, il va lui même vous expliquer de quoi il s'agit.

MM (pour My Mémory) V 1.2. C'est un programme qui affiche en permanence la mémoire disponible dans une petite fenêtre que l'on peut déplacer à volonté et fermer lorsque on a plus besoin. Il est aussi possible de connaître la position la plus basse atteinte par la mémoire disponible en appuyant sur le gadget de fermeture de la fenêtre sans relâcher le bouton sur celui-ci (ce qui aurait pour conséquence la fermeture de la fenêtre et la fin du programme). Vous avez alors 2 secondes pour lire le minimum atteint par la mémoire depuis la dernière lecture du minimum, car le mini est réinitialisé aussitôt après. Puis encore 2 secondes pour lire la différence MemActuelle-MemMINI. Le type de mémoire, peut être sélectionné au clavier touches : T(otal) ,F(ast) ou C(hip). Après avoir activé la fenêtre toutes les valeurs affichées concernent uniquement le mode affiché: soit T , F ou C, aussi bien pour les minis que pour les différences entre le mini et la mem courante. Cela vous permettra de savoir si vous n'avez pas, par exemple frisé la catastrophe lors d'une compilation avec peu de mémoire ou bien savoir quelle quantité de mémoire utilise tel ou tel programme. Les valeurs sont remises à jour tous les 20 ticks (NORMDEL). La fonction utilisée pour convertir le Long retourné par AvailMem() en une chaîne ASCII est maintenant RawDoFmt, j'ai enfin pigé comment marche ce truc-là. C'est une

fonction que j'ai rarement vue utilisée et qui permet le formatage de donnés, comme le printf du C a partir de l'assembleur, donc assez intéressante. Et vivement que j'ai 2 Mégas !

```
        INCLUDE "INCLUDE:INTUITION
/INTUITION.I"
        INCLUDE "INCLUDE:GRAPHICS
/RASTPORT.I"
        INCLUDE "INCLUDE:EXEC
/MEMORY.I"

        XTRN    MACRO
        XREF    _LVO1
        ENDM

        CALL    MACRO
        jsr _LVO1(a6)
        ENDM

        XTRN    OpenLibrary
        XTRN    GetMsg
        XTRN    ReplyMsg
        XTRN    AvailMem
        XTRN    Delay
        XTRN    OpenWindow
        XTRN    CloseWindow
        XTRN    CloseLibrary
        XTRN    PrintIText
        XTRN    RawDoFmt
        XREF    _AbsExecBase

NULL        EQU     0
WIDTH       EQU     104
MAXIMUM     EQU     $FFFFFFF
MINIDEL     EQU     100
NORMDEL     EQU     20

main:
        move.l  _AbsExecBase,a6
;ouvrir le dos pour utiliser Delay()
        clr.l   d0
        lea     DosName(pc),a1
        CALL    OpenLibrary
        move.l  d0,DosBase
        clr.l   d0              ;ouvrir intuition
        lea     IntuiName(pc),a1
; pour gestion fenetre texte et messages
        CALL    OpenLibrary
        move.l  d0,IntuitionBase
        move.l  d0,a6
        lea     MyNewWindow(pc),a0
; ouvrir une fenetre definie + bas
        CALL    OpenWindow
        move.l  d0,MyWindow
        move.l  #MAXIMUM,d4
; mise au maximum du minimum  :-)
        move.l  #MEMF_PUBLIC,d6
loop:                           ;boucle principale
        move.l  #NORMDEL,d5
; 1/2 seconde pour le Delay()
        move.l  AbsExecBase,a6
; appel de la fonction avail
        move.l  d6,d1
        CALL    AvailMem
; qui retourne la taille memoire dans d0
        move.l  d0,Current
        cmp.l   d0,d4           ;comparer
avec le minimum atteint jusqu'à présent
        blt.s   go
        move.l  d0,d4
; si inférieur réactualiser le mini (d4)
go:
        cmp.l   #MAXIMUM,d0
        beq     loop
        bsr     convert
; Convertir d0 en une string ASCII
; et affichage
test:
        move.l  _AbsExecBase,a6     ;
ExecBase dans a6
        move.l  MyWindow(pc),a0
        move.l  wd_UserPort(a0),a0  ;
UserPort de la window dans a0
        CALL    GetMsg          ;appel GetMsg
        tst.l   d0      ;Y a t'il un message ?
        beq     loop ;non ! alors on continue
        move.l  d0,d3
; oui ! alors sauvons le message dans d3
        move.l  d0,a1
        CALL    ReplyMsg
; et renvoyons l'accusé réception
        move.l  d3,a0
        move.l  im_Class(a0),d0
        cmp.l   #CLOSEWINDOW,d0
; puis verifions si c'sest CLOSEWINDOW
        beq     closeall        ;et fermons tout
        cmp.l   #VANILLAKEY,d0      ;
est-ce une touche clavier ?
        bne     DispMini
        move.w  im_Code(a0),d0
        and.b   #$df,d0         ;To UpperCase
TestC:  cmp.b   #'C',d0
        bne     TestF
        move.l  #MEMF_CHIP,d6
        bra     TEnd
TestF:  cmp.b   #'F',d0
        bne     TestT
        move.l  #MEMF_FAST,d6
        bra     TEnd
TestT:  cmp.b   #'T',d0
        bne     loop
        move.l  #MEMF_PUBLIC,d6
TEnd:
        move.b  d0,StringText
        move.l  #MAXIMUM,d4
        bra     loop
DispMini:
        move.l  d4,d0
        move.l  #MINIDEL,d5
; delay d'affichage 2 secondes
        bsr     convert
        move.l  Current(pc),d0
        sub.l   d4,d0
        move.l  #MAXIMUM,d4
; reinitialisation du mini
        bra     go              ;et on boucle
closeall:
        move.l  IntuitionBase(pc),a6
; fermer fenetre
        move.l  MyWindow(pc),a0
        CALL    CloseWindow
        move.l_AbsExecBase,a6
        move.l  IntuitionBase(pc),a1
; fermer intuition
        CALL    CloseLibrary
        move.l  DosBase(pc),a1
; fermer dos
        CALL    CloseLibrary
        rts

        CNOP    0,4
convert:    ;le nombre a afficher est dans d0
        move.l  d0,ToDisplay
        move.l  _AbsExecBase,a6
        lea     OutStr(pc),a0
; ptr sur chaine de formatage
        lea     ToDisplay(pc),a1
; ptr sur valeur à formater
        lea     PutChar(pc),a2
; ptr sur fonction de transfert datas
        lea     MemBuffer(pc),a3
; ptr sur buffer pour la chaine ASCII
        CALL    RawDoFmt
; Ah enfin j'ai reussi a faire marcher ca !!
        move.l  IntuitionBase(pc),a6 ;
IntuitionBase ->a6
        move.l  MyWindow(pc),a0
        move.l  wd_RPort(a0),a0     ;
RastPort de la window dans a0
        lea     MemText(pc),a1
; structure IntuiText dans a1
        move.l  #30,d0
; décalage horizontal dans d0
        move.l  #1,d1
; décalage vertical dans d1
        CALL    PrintIText
; appel de PrintItext
        move.l  DosBase(pc),a6
; Dosbase dans a6
        move.l  d5,d1
;d5 = 20 (normal)ou 100(affichage du mini)
        CALL    Delay
; on temporise avec delay
        rts
PutChar:
; fonction definie par l'utilisateur
; pour utiliser RawDoFmt. vu ca simplicité
        move.b d0,(a3)+
        rts
MyWindow:       dc.l    0
; Handle de la window
IntuitionBase:  dc.l    0       ;place pour
DosBase:        dc.l    0       ;les librairies
Current:        dc.l    0       ;mem courrante
ToDisplay:      dc.l    0
;chiffre à afficher
IntuiName:      dc.b    'intuition.library',0
DosName:        dc.b    'dos.library',0
WindowTitle:    dc.b    'AmiPhil90',0
StringText      dc.b    'T:'
;Buffer ASCII pour le Type of Mem
MemBuffer:      dc.b    '     ',0
;buffer ASCII pour MemText
OutStr:         dc.b    '%7ld',0
;chaine de formatage pour RawDoFmt

        CNOP    0,2
MyNewWindow:            ;definition fenetre
        dc.w    (587-WIDTH),0
        dc.w    WIDTH,10
        dc.b    0,3
        dc.l    CLOSEWINDOW+
MOUSEBUTTONS+VANILLAKEY
        dc.l    WINDOWCLOSE+
WINDOWDRAG+SMART_REFRESH+
NOCAREREFRESH
        dc.l    NULL
        dc.l    NULL
        dc.l    WindowTitle
        dc.l    NULL
        dc.l    NULL
        dc.w    0,0,0,0
        dc.w    WBENCHSCREEN

        CNOP 0,2
MemText:
; structure IntuiText pour PrintIText
        dc.b    1,0,RP_JAM2,0
        dc.w    0,0
        dc.l    NULL
        dc.l    StringText
        dc.l    NULL

        END
```

AmiPhil.

C ET ASSEMBLEUR: LA LUNE DE MIEL

par Cédric Beust

Suite de notre excursion dans les arcanes du compilateur C. Cette fois, on passe à des choses un peu plus complexes, accrochez vos ceintures!

Après vous avoir fait saliver avec le précédent article, il est temps de vous expliquer un peu comment nous allons procéder pour obtenir des routines puts et sprintf plus courtes. Nous allons écrire leur code en Assembleur (rassurez-vous, c'est très court) et les assembler pour produire un code objet (puts.o et sprintf.o).

J'ai choisi de les appeler du même nom que celui de bibliothèque lc.lib car cela procure un avantage de taille. Lors de la compilation et de l'édition de liens, le linker prend les fonctions dans l'ordre de leur apparition dans les bibliothèques mentionnées. Si nous appelons notre bibliothèque **mylib.lib**, le simple fait de mettre ce nom avant lc.lib dans la ligne de commande de blink obligera celui-ci à prendre nos fonctions et pas celles de lc.lib. Pour puts, cela ne posera aucun problème, les paramètres étant identiques. Il faudra quelque peu modifier les appels de sprintf pour les adapter à notre version, mais c'est trois fois rien.

Autrement dit, il suffira de remplacer

blink lib:c.o,a.o to a lib lib:lc.lib lib:amiga.lib

par

blink lib:c.o,a.o to a lib lib:mylib.lib lib:lc.lib lib:amiga.lib

pour voir baisser votre code de façon significative. En fait, vous pourrez même omettre c.o. Mais j'y reviendrai.

listing de puts.s:

```
    opt       l+              Produit un .o
    include   "cb:includeasm/libraries/dos_lib.i"

    idnt      puts.o          Nom du module pour oml

    xdef      _puts           Exporte _puts

    xref      _DOSBase        Importe _DOSBase
    xref      _strlen         et _strlen

_puts:
    movem.l   d1-d3,-(a7)     Sauve les registres (12 octets)
    move.l    _DOSBase,a6
    jsr       _LVOOutput(a6)  Trouve le fenêtre Output
    move.l    d0,d1
    move.l    16(a7),d2       Adresse de la chaîne
    move.l    16(a7),-(a7)
    jsr       _strlen
    addq      #4,a7
    move.l    d0,d3           Sa longueur
    jsr       _LVOWrite(a6)   Et appelle Write()
    movem.l   (a7)+,d1-d3     Restitue les registres
    rts

    end
```

Description de puts.o

Il n'y a pas plus simple: il s'agit tout bêtement d'utiliser la fonction Write() de la dos.library. Celle-ci est supposée ouverte et DosBase doit se trouver à un emplacement appelé _DOSBase. Cette fonction utilise _strlen de la bibliothèque lc.lib (cela oblige donc à lier également avec lc.lib). Rassurez-vous, _strlen est très petit (on ne peut pas faire plus petit) et si cela vous déplaît d'utiliser une autre bibliothèque, vous n'avez qu'à transférer son code dans mylib.lib.

Avant d'aller plus loin, parlons un peu de la création de bibliothèques avec Lattice. Il existe une fonction qui s'occupe de tout ça: oml (Object Module Librarian). Vous pouvez en avoir une description complète en faisant **oml <nombidon**. Par exemple, pour avoir la liste de toutes les fonctions dans lc.lib, tapez

oml l lib:lc.lib

Vous pouvez en extraire le .o que vous voulez en remplaçant le l par un x et en spécifiant son nom:

oml x lib:lc.lib strlen

Et pour désassembler le module ainsi extrait

omd strlen

Comme vous voyez, tout ceci est d'une extrême simplicité. La commande pour ajouter une fonction à une bibliothèque (et éventuellement créer cette bibliothèque) est a:

oml lib:mylib.lib a puts.o

Une contrainte à ce propos: il faut nommer le module que vous ajoutez, ce qui est fait sour DevPac avec la directive **IDNT** (idem sous MetacomCo). Vous en savez maintenant suffisamment pour taper votre première fonction de bibliothèque. Voici donc le listing de **puts.s** (*encadré à gauche*).

Une petite remarque avant d'aller plus loin: en toute rigueur, il faudrait adresser _DOSBase relativement au pointeur de base (registre a4 sur Lattice). J'ai rencontré quelques problèmes quand j'ai voulu le faire. Cela semble marcher comme ça mais méfiez-vous pour l'écriture d'autres fonctions de bibliothèque.

C'est bien beau tout ça, mais nous ne sommes pas affranchis pour autant de l'utilisation de printf pour faire des sorties formattées... Que nenni! Passons à la fonction suivante.

Description de sprintf.o

La force de notre nouvelle fonction sprintf repose sur le fait qu'elle utilise une fonction en Rom qui fait le formattage: il s'agit de **RawDoFmt**. C'est une fonction très peu documentée et l'apprivoiser m'a causé bien des maux de tête causés par la visite fréquente de notre pote le gourou. Mais je l'ai dressée et elle m'obéit désormais au doigt et à l'oeil. Voyons sa syntaxe

RawDoFmt(format, args, putchar, destination)

a0 a1 a2 a3

format: Chaîne de formattage conforme au printf de C

args: Pointeur sur un tableau de longs représentant les arguments

putchar: Fonction de filtrage des caractères. En entrée, d0 contient le caractère à filtrer, et en sortie le caractère est mis dans (a3)+. Vous en faites ce que vous voulez entre temps, le plus simple étant de le recopier tel quel

destination: Endroit où mettre la chaîne formattée

L'analogie avec la syntaxe de sprintf est immédiate:

sprintf(destination,format,args)

Il suffit donc de réordonner les paramètres et d'ajouter la routine **putchar()**. Voici le listing de sprintf.s:

Listing de **Sprintf.s:**

```
* sprintf.s: formattage d'une chaîne
    opt         l+      Produire uniquement un .o
    include     "cb:includeasm/exec/exec_lib.i"

    xdef        _sprintf        Nom exporté

    idnt        sprintf.o       Identification

* sprintf(char *buf, char *ctl, char *args)
_sprintf:
    movem.l     a1-a3,-(a7)
    move.l      16(a7),a3       ; buf
    move.l      20(a7),a0       ; ctl
    move.l      24(a7),a1       ; args
    lea         putchar,a2
    CALLEXEC    RawDoFmt
    movem.l     (a7)+,a1-a3
    rts

putchar:
    move.b      d0,(a3)+
    rts

    end
```

Pour ceux qui s'obstineraient à ne pas utiliser d'Includes en Assembleur (ils sont dans l'erreur la plus totale. Ce n'est pas parce que Seka donne de mauvaises habitudes qu'il faut rester dans l'erreur. UTILISEZ les includes et vos listings seront beaucoup plus lisibles!), l'offset de **RawDoFmt** dans Exec est de -522.

Comme vous l'aurez peut-être remarqué, la nouvelle syntaxe est légèrement différente. Par exemple

```
sprintf(var,"%d %d",a,b)
```

devra devenir

```
long arg[2];
...
arg[0] = a;
arg[1] = b;
sprintf(var,"%d %d",arg)
```

Le nouveau sprintf est légèrement plus restreint que l'ancien mais je suis incapable de dire jusqu'à quel point. Il faudrait pour le déterminer connaître exactement les limites de RawDoFmt. Jusqu'à maintenant, rien ne m'a jamais fait défaut dans cette nouvelle version.

Comment supprimer le startup c.o?

C'est *a priori* une chose difficile car c.o, lc.lib et amiga.lib sont très liés et le fait d'utiliser une fonction de l'un d'eux oblige presque à coup sûr à recourir aux deux autres. Mais nous avons fait un grand pas dans ce sens et je vais vous montrer que c'est maintenant devenu possible. Il n'y a plus grand-chose à faire étant donné que nos **puts** et **sprintf** sont devenus très indépendants et à part **strlen**, ils ne font appel à aucune routine extérieure. Nous pouvons donc dès à présent nous passer de c.o à une condition: il s'agit du fameux registre de base a4. Celui-ci n'est initialisé qu'au début de _main. Or nous n'avons plus de telle fonction (ou plus exactement, nous ne sommes plus obligés d'en avoir une). Il faut donc obliger le compilateur à initialiser a4 dès l'entrée, ce qui ce fait avec l'option -y sur lc. Ajoutons également l'option -v pour éviter de tester les dépassements de pile à chaque appel de fonction et nous pouvons affirmer que le code que nous obtenons commence à être compact...

Et pour finir...

Un exemple de programme C qui est tout tout tout petit...

```
; /*
delete >nil: a.o
lc -j73 -v -y a
blink a.o to a lib lib:mylib.lib lib:lc.lib
quit
*/

#include <proto/exec.h>
#include <stdio.h>

struct DosLibrary *DOSBase;

void _start()
{
  char buf[30];
  long arg[10];
  int a = 124;

  if ((DOSBase = OpenLibrary("dos.library",0)) == NULL) return;
  arg[0] = (long) "Chaine 1";
  arg[1] = (long) "Chaine 2";
  arg[2] = (long) a;
  sprintf(buf,"%s %s %08lx",arg);
  puts(buf);
  CloseLibrary(DOSBase);
}
```

Pour compiler ce programme, il suffit de le lancer par **execute a.c.**

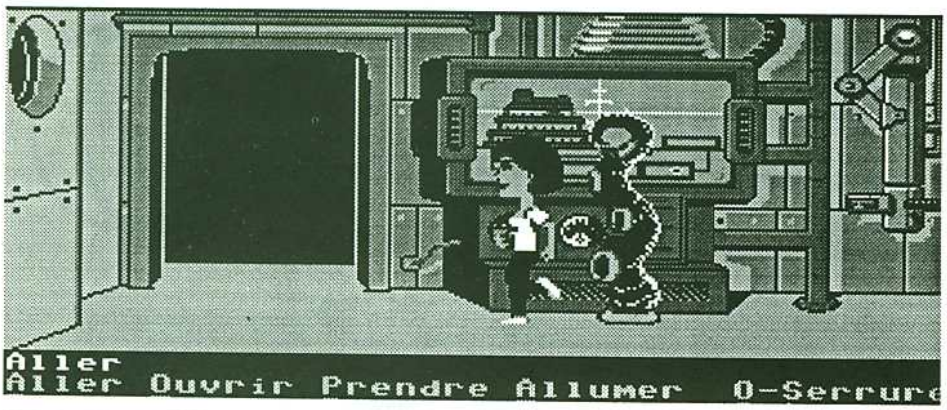
Remarquez l'utilisation de proto/exec.h afin de préciser comment trouver les registres utilisés lors de l'appel de fonctions en Rom (nous n'avons plus de Amiga.lib, rappelez-vous!) et l'absence de fonction main(). Le code obtenu fait 432 octets. Pas mal, non? Combien aurait fait l'équivalent avec printf, puts et sprintf?

Et voilà pour mylib.lib. Elle ne contient pour le moment que deux fonctions mais je suis sûr que vous ne manquerez pas d'idées pour l'étoffer. N'hésitez pas à m'en faire part. Vous pouvez me joindre sur Deep, BAL ANEWS.

Cédric BEUST

Bientôt:
Le Retour du Vautour Noir

Batchman sera là le mois prochain!



MANIAC MANSION

Et revoilà nos sympathiques petits bonshommes tout droit sortis de l'imagination débordante de ***LucasFilm Ltd.*** **Maniac Mansion** *se trouve dans la droite lignée de* ***Zak et Indy III*** *et reprend donc le système de jeu qui a fait le succès de ces deux titres.*

Le sujet: un professeur fou a enlevé Sandy, la petite amie du héros, et la séquestre dans son manoir afin d'exercer sur elle de mystérieuses expériences. Celles-ci semblent être liées à l'arrivée d'un aérolithe dans les parages du manoir vingt ans auparavant. N'écoutant que son coeur et son courage, Dave choisit deux de ses amis et part à la rescousse de sa bien-aimée. La tâche sera ardue car les indices pour arriver au professeur sont maigres. Et parfois surprenants. Quel rapport entre une scie à moteur, du sang sur les murs et une tache de graisse sur la nappe de la salle à manger? C'est ce qu'il vous faudra découvrir, en évitant précautionneusement les rencontres importunes avec le professeur, sa femme et parfois même des tentacules verts peu ragoûtants (cf. photo). Vous ne serez pas trop de trois pour venir à bout de cette nouvelle énigme.

Une fois de plus, rien à redire à ce jeu d'aventure qui reprend des recettes éprouvées et retrouvera donc un parc de joueurs fidèles et acharnés, rompus aux tours de passe-passe étonnants mijotés par les auteurs de Zak. Maniac Mansion se rapproche d'ailleurs davantage de ce dernier plutôt que d'Indiana Jones, qui était trop dirigé par un scénario connu à l'avance par la majorité des joueurs. Ici, l'imagination est revenue au pouvoir et je dois reconnaître que je préfère ce style. La disponibilité au départ de trois personnages fixe une fois pour toutes les règles du jeu et il n'est pas impossible que l'un d'eux réussisse là où les autres ont échoué (rassurez-vous, le choix initial ne détermine en rien la possibilité de finir le jeu ou non). Bien évidemment, certains passages cruciaux nécessiteront la présence des trois comparses, alors ne vous laissez pas enfermer au cachot. Allez, au boulot! Sandy s'impatiente.

Cédric

*Pour les simulations de courses automobiles il est en général inutile de lire le mode d'emploi. Avec ce nouveau soft d'**OCEAN** (de plus en plus forts), c'est un scénario différent de ce qu'on avait pu voir jusqu'à présent. On n'est plus en présence d'une banale course entre bolides sur un circuit. Il s'agit d'une poursuite dans les rues de Los Angeles.*

Vous êtes le boss de la *SCI* (*Special Criminal Investi gation*) et vous devez poursuivre des malfaiteurs qui sont équipés de voitures puissantes. Malheureusement pour eux, vous êtes vous même équipé d'une *Porsche 928 Turbo*, qui soit dit en passant, n'est pas ce qui se fait de plus moche en matière d'automobile.

Votre ordin ateur de bord vous fait une description du véhicule à rattraper et à arrêter et la poursuite commence. Vous disposez de 60 secondes pour rattraper le véhicule et de 60 autre secondes pour le faire stopper. C'est là ou le jeu innove car pour l'arrêter vous devez lui rentrer dedans le plus de fois possible jusqu'à ce qu'il quitte la route. Il y a trois turbos qui vous permettent de gagner de la puissance et donc de la vitesse pendant quelques instants mais je vous conseille de les utiliser dans la deuxième partie du jeu au moment des percutages.

La réalisation est excellente et ceux qui ont pratiqués un peu dans les salles ne seront pas déçus. L'impression de vitesse est très bien rendue, l'animation et les graphismes sont à la hauteur du soft et le joystick répond à la perfection. De plus l'option Continue, qui semble se généraliser, vous permettra peut-être de voir les 5 niveaux en vous permettant de recommencer à partir de l'endroit où vous avez perdu.

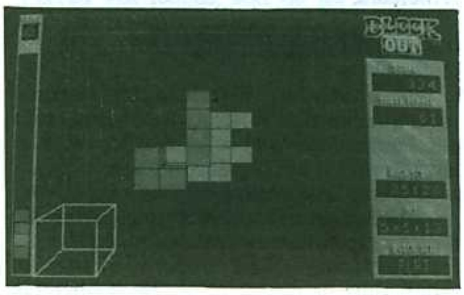
A propos de courses automobiles, j'ai vu **Drivin Force** de Digital Magic Software. Si vous avez un peu d'argent à mettre dans un soft, gardez le. La pub se vante de 50 images/seconde, 6 musiques différentes, 30 circuits, 6 véhicules et j'en passe mais le résultat est plus que nul. Vous avez l'impression de rouler sur des troncs d'arbres et mis à part les écrans fixes pendant le chargement il n'y a strictement rien à voir.

Préférez **Chase HQ**, qui vous procurera plus de sensations et qui est en train de devenir un nouveau must d'Ocean en matière de conversion de jeux d'arcade.

Kéké

Block-Out

Dès sa sortie, TETRIS s'était imposé comme un must dans les jeux de réflexion. Deux ans après sa sortie, c'est un des rares softs que je pratique régulièrement (mon high score est -10535, les scores commencant à décroître et à passer en négatif dès qu'on dépasse 32767). De plus sa sortie en salle durant l'année derniere n'avait fait que



renforcer l'intérêt que je portais à ce jeu (soulignons que c'est un des rares jeux à être sorti en salle après être sorti sur micro).

La sortie d'un Tetris en 3D suscita mon attention et ce n'est pas sans une certaine appréhension que j'insérais la disquette dans mon lecteur. Que nous avaient réservé les programmeurs avec **Block-Out**.

Ayant épuisé toutes les possibilités de Tétris, l'idée d'un nouveau challenge me plaisait bien. Même si l'idée originale a été conservée l'ergonomie est nouvelle. Les pièces, vues en fil de fer, se déplacent avec des touches du clavier et tombent dans un puits. Les pièces qui font l'épaisseur d'une case ne sont pas trop difficiles à gérer mais dès que vous prenez un niveau supérieur, les pièces qui tombent sont assez biscornues et le jeu dure relativement peu de temps. En effet la vue en 3D est assez déconcertante au début mais on s'y fait très vite. Chaque niveau est représenté par une couleur différente ce qui permet une très bonne répresentation de la perspective et surtout cela permet de bien voir les trous à boucher.

Le jeu n'est pas accompagné de graphismes époustouflants ou de musiques abasourdissantes mais l'intérêt est présent. Ce sont souvent les jeux simples qui sont les plus intéressants. Ceux qui ont apprécié Tetris ne pourront que se réjouir devant Block Out édité par California Dreams, les autres ne pourront pas comprendre le plaisir que peut donner ce genre de jeu.

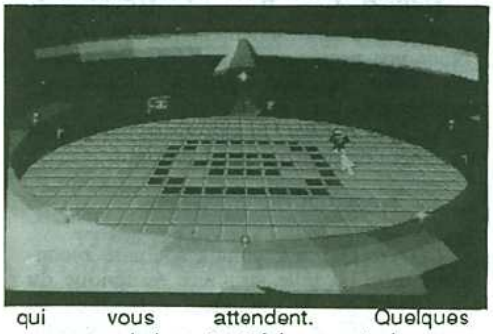
A signaler l'existence de Tetrix Metallica que vous pourrez trouver sur une disquette de DP distribuée par MIA, ou vous trouverez une démo jouable du Tétris de salles de jeux. Là le jeu prend toute son ampleur car la partie entre deux joueurs entraine des challenges et des courses au high score (demandez à Chorizo Kid ce qu'il en pense...). Vous serez tenu au courant dès la sortie de la version finale.-*Kéké*

STARFLIGHT

Amateurs de simulation commerciale, réjouissez-vous ! Si vous avez aimé et fait 100% à ***Millenium 2.2*** *ce soft d'***Electronic Arts** *ne pourra que vous plaire. Vous êtes désignés par Interstel pour participer à l'opération* ***Starflight.***

L'organisation vous dote au départ d'un vaisseau avec un moteur de catégorie 1, un minimum de carburant et 12000 UM. C'est maintenant à vous d'utiliser cet argent à bon escient pour doter votre vaisseau des bonnes options et pour recruter un équipage destiné à vous accompagner. Les objectifs de la mission sont très simples: recueillir des informations et produire des revenus pour vous permettre de pousser au maximum vos investigations. Il y aura plusieurs moyens de produire des revenus (vente de minéraux, d'enregistrements, de formes de vies...). Pour cela il faudra coloniser des planètes pour en extraire les richesses qui sont susceptibles d'être achetées par Interstel.

En premier la constitution de votre équipage est un moment important. Il y a le choix entre plusieurs races qui ont chacune des caractéristiques et des aptitudes différentes. Vous pourrez aussi soumettre votre équipage à des séances de formation pour compléter son savoir mais tout ceci dépendra de votre compte en banque. Une fois votre vaisseau paré pour l'aventure, vous gagnerez l'aire de décollage afin de découvrir de nouveaux horizons. C'est là que le jeu débute vraiment mais je vais vous laisser le soin de découvrir toutes les péripéties



qui vous attendent. Quelques recommandations toutefois: avant de vous laisser décoller pensez à votre niveau de carburant dans le vaisseau, au niveau d'énergie dans les véhicules tout-terrains qui serviront à explorer les planètes, au manque d'argent. Méfiez-vous de ne pas être tué lors de combats dans l'espace ou sur des planètes par des orages ou des formes de vie hostiles. Evitez surtout les planètes avec une force de gravité écrasante qui vous serait fatale lors des atterrisages.

Voilà c'est tout ! Il ne reste plus qu'à appuyer sur le bouton Lauch pour se mettre en orbite et partir gagner durement son pain dans un monde hostile.

Le ***Captain Kéké*** vous souhaite bon vol...

COMING SOON

Les mois qui arrivent nous réservent des nouveautés aussi intéressantes que celles qui sont arrivées en ce début d'année. Commencons par **PSYGNOSIS** qui nous prépare un maximum de nouveautés. Tout d'abord ***Infestation*** ou vous devrez venir en aide à la colonie de la station Alpha II qui a été envahie par des oeufs aliens qu'il faudra détruire. Le jeu se déroule en 3D formes pleines et la zone à désinfecter s'étend sur plusieurs niveaux comprenant des ascenseurs, des conduits de ventilation et des zones de radiation. Le jeu devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Quant à ***Killing Game Show*** il vous mettra dans la peau d'un candidat à un jeu TV dans une société futuriste. Dans ce jeu ultra-violent il faut grimper les parois d'un cylindre avant que celui-ci ne se remplisse d'eau. Jusque là pas de problème mais des robots et des aliens vont employer tous les moyens possibles pour vous empêcher de grimper en haut. Enfin chez Psygnosis nous aurons droit, au cours du premier trimestre de cette année, à ***Matrix Marauders***, un challenge entre plusieurs vaisseaux intergalactiques dont le but est de capturer le plus de secteurs possibles en éliminant les autres joueurs. Chez **US GOLD**, on prépare une conversion du jeu d'arcade ***Crackdown***, mélange de shoot'em up et de *Gauntlet*, développé par les auteurs de *Forgotten Worlds*. D'autre part US GOLD a signé un accord avec le géant japonais de l'arcade **CAPCOM** pour des conversions de jeux d'arcade dont les premières devraient débarquer pour le 2ème trimestre 1990. Il y aura au départ ***Dynasty Wars*** et ***Un Squadron***. La sortie de ***Black Tiger***, toujours chez Capcom est prévue pour ce mois-ci. **OCEAN** continue dans l'adaptation de films réussis. Après l'excellent ***Batman*** ils nous préparent l'adaptation de ***Nightbreed***, un film fantastique qui est sorti en janvier dans les salles de cinéma. Il y aura trois parties différentes: un jeu de rôle, un jeu d'aventure et un jeu de stratégie graphique (du même style que *Lost Patrol*). Chez **HEWSON** le retour de *Pogo* s'effectuera aux alentours du mois de mai avec ***Nébulus II***. Il y aura toujours des tours à escalader et un hélico pour se déplacer. Pour sa part l'auteur de *Nebulus*, John Philipps, nous prépare ***Scavenger***, le périple d'un homme propulsé dans le temps et l'infini... Sortie prévue en avril. **GREMLIN** nous concoctent de grands projets pour l'année qui vient. On commence avec ***Federation Quest***, un grand jeu intergalactique pour le mois de mars et plus proche de nous ***Impossamole***, jeu basé sur des héros de bandes-dessinées prévu pour ce mois-ci.

DOMAINE GRAND PUBLIC

NOUVEAUTES

Pas vraiment une description des derniers DP ce mois, on se contentera de détailler à la demande de certains quelques disquettes de la collection PaNorAmA.

PaNorAmA 70

ClickUpFront: Installe un handler qui permet de mettre en arrière la fenêtre ou l'écran courant sur un simple double clic. Sources C et assembleur incluses.

Gen : Se charge de regarder les "header file symbol", le nom des structures de données, etc... Si vous oubliez quels sont les champs dans une structure 'NewWindow', par exemple, vous pourrez retrouver cette information en quelques secondes.

GetOpt (v1.1): Code source en C pour automatiser la gestion des options de la ligne de commande.

SupLib: Codes sources en C et exécutables de quelques fonctions C standards.

TWM (v1.1): Ces programmes, code source et fichiers textes sont à la fois une démo et une documentation complète de Tiny Window Manager, une méthode pour gérer de nombreuses fenêtres sur Amiga.

DME (v1.28): Un éditeur de texte créé par Matt Dillon et destiné aux programmeurs. De nombreuses options lui donnent une grande puissance. Le code source en C est inclus.

Make: Voici un très bon clône de la commande "Make" de Unix. Tous ceux qui programment en C, assembleur ou Modula-2, doivent jeter un coup d'oeil là dessus. Code exécutable seulement, mais documentation complète.

PSTransformer: Quelques ajouts pour l'émulateur IBM "Transformer". Ils résolvent quelques bugs et permettent l'utilisation sur Amiga 500. Il faut bien sûr posséder "Transformer" pour utiliser ces utilitaires.

Txt: Quelques fichiers textes sur des sujets aussi brûlants que l'utilisation du device RAW:, des I/O devices ou la définition de la taille de pile pour vos programmes.

BeepIt: Remplace le flash de l'écran par un bip sonore.

Dis: Un petit désassembleur écrit en assembleur. Sources et documentation incluses.

FFormat (v1.1): Un utilitaire permettant le formattage plus rapide de vos disquettes et de les installer si désiré. Attention, le gain de temps vient du fait que la passe de vérification n'est pas exécutée.

Fix68010: Remplacement du programme DECIGEL qui permet maintenant une utilisation sur 68010. Sources en Modula-2 incluses.

FreeRam: Un utilitaire donnant à l'écran l'occupation de la Ram.

ReBoot: Un utilitaire qui produit un reset machine.(532 octets)

EDITO

Le retour d'Herr Doktor Von ... Machin.

Chers lecteurs et lectrices (Rhaaa! oui les lectrices...), coucou le revoilà l'édito du Docteur.

Quelle joie, après de nombreux mois d'absence, de laisser le casque et le fusil pour reprendre la plume et s'occuper du Domaine Public.

Donc pour ce menu de février, nous vous proposons du Grand Domaine Public avec les nouveautés de **Joe le Maxi**, notre journaliste de choc, et le rubriques traditionnelles tenues de plume de maître par le reste de l'équipe (**Flat sx, Ed l'Epicier et Gazelle ardente**).

Bonne lecture !

Herr Doktor Von GlutenStimmelImDorf

joue les RAMBOS (Meuh !) dans les verts pâturages.

Resident: Montre la liste de tout ce qui est résident en mémoire.

Which: Petit utilitaire pour trouver à quel directory appartient une commande. C'est aussi un bon exemple pour montrer le déplacement dans la "path list". Source en C, exécutable et documentation inclus.

UtilityGadgets: Permet la définition de votre propre environnement fenêtre afin de lancer vos programmes préférés par simple clic dans le bon gadget. Totalement paramétrable par l'utilisateur.

VCheck (v1.9): Un anti-virus, intéressant seulement du point de vue historique.

PaNorAmA 71

CDecl: Qui n'a jamais souhaité reconnaître telle ou telle structure ésotérique du C?. CDecl est un traducteur permettant de passer du C à l'anglais et inversement. Sources en C et documentation incluses.

Dispatcher: Montre la bonne manière de manipuler les messages d'Intuition en assembleur. Cette technique peut certainement simplifier et standardiser la gestion des Gadgets, Menus et Requesters.

DosDevice (v1.1): Une mise à jour de l'exemple de définition d'un RAM disk écrit en C par Matt Dillon. Très pédagogique. Sources C et assembleur incluses.

JTimeClock: Un programme permettant d'utiliser le kit Hardware d'une horloge interne du même nom et qui figure sur la Fish 65.

PsInterp: Interprèteur de langage PostScript qui n'écrit cependant que vers l'écran. Sources assembleur et documentation.

VTProlog (v1.1): Un interprèteur Prolog simple. Fourni avec toutes les sources en C afin d'encourager le développement.

WEB: Un préprocesseur pour les programmes assembleur. Il permet de convertir dans un assembleur compatible Metacomco les programmes écrits sur certains autres assembleurs.

PaNorAmA 72

Browser: Un "Workbench programmeur", certes moins joli mais beaucoup plus puissant, du moins pour les développeurs ou les utilisateurs confirmés.

Henry: Une démo d'animation cyclique.

UtiliMaster: Un utilitaire de gestion de directories, puissant et paramétrable.

YourMoney: Une alpha-version d'un programme de comptabilité. Ne permet que de garder les trace d'opérations financières, les outils dans les domaines de gestion de budgets et rapports de comptes n'étant pas encore disponibles.

PaNorAmA 73

AntiVirus: Encore un ancien anti-virus, intéressant seulement du point de vue historique.

HELPKey: Un utilitaire installant un menu donnant accés à une aide en anglais concernant les commandes CLI. S'actionne par pression sur la touche Help.

MRBackUp (v2.0): Un programme de backup de disque dur qui semble assez bon mais qui demande au moins 1 méga de mémoire. Les sources en C sont incluses.

PushOver: Un petit jeu de réflexion-stratégie en AmigaBasic. Les instructions de jeu et les sources sont incluses. Attention, une installation du programme avec l'AmigaBasic est nécessaire.

PuzzlePro (v1.0): Programme en AmigaBasic permettant la création d'un puzzle à partir d'une image IFF, puis sa reconstruction.

Zoo (v1.71): Une mise à jour déjà ancienne du programme d'archivage Zoo.

PaNorAmA 74

ArpFileRequest: Une variation sur la démo du C avec les bibliothèques Arp et sur le sujet des "File request". Nécessite la possession de la librairie Arp (version supérieure à 31).

AsmTools (v1.0): Une boîte à outil assembleur créée pour faciliter la gestion de l'interface entre les programmes assembleur et l'Amiga DOS.

CoComm (v4.14): Un programme de communication par modem. Il demande une pile de 20 Ko. Une documentation permettant son installation sur disquette est fournie.

CoPilot: Une démo de programmation de votre clavier avec des touches de macro-fonctions

CryEd: Un utilitaire pour créer vos propres tableau pour le casse-briques CrystalHammer.

Crypt: Un utilitaire de codage-décodage de fichiers. Les sources incluses sont pour Lattice C 4.0.

FuzMath: Un programme permettant de comparer les performances des librairies mathématiques face à un coprocesseur arithmétique 68881. Sources en C et fichier "makefile" inclus.

IconPos (v1.05): Utilitaire permettant soit de positionner où bon vous semble à l'écran vos icônes, soit de les trouver où qu'elles soient.

NGI (v1.3): Version démo d'un programme permettant de lire, regarder et reformater des images ILBM. Permet aussi le traitement des brosses et des icônes.

SportsText (v1.01): Permet d'afficher jusqu'à cent titres différents sur votre écran télé. Très utile pour identifier des joueurs durant une cassette vidéo d'un match.

VirusX: Un ancienne version du célébre anti-virus, intéressant seulement du point de vue historique.

PaNorAmA 75

AmiCron (v2.4): Cet utilitaire crée une table résidente et une tâche en arrière plan qui répartit la CPU équitablement entre les différentes applications activées. Sources en C incluses.

Idev (v1.0): Un programme qui vous permettra d'explorer les "Amiga Exec Devices". Vous pouvez envoyer et recevoir les messages délivrés par votre machine. Sources C incluses.

Mach (v1.6): Un accélérateur de souris avec gestion de "HotKey". En option vous pouvez disposer d'une horloge et d'un bip. Sources C incluses.

SetPri (v2.1): Un utilitaire permettant facilement d'ajuster les priorités des tâches.

System0: Permet d'executer des commandes CLI même quand le système est contre. sources en assembleur incluses.

Tag (v1.03): Un gestionnaire de télécommunication pour Amiga. Les sources en C et une documentation sont incluses.

TaskX (v2.0): Un éditeur interactif et en temps réel des tâches actives. Permet le changement des priorités. Auteur S. Tibbet.

Text: 8 articles sur des points très intéressants de la connaisance de l'Amiga. En anglais...

Title (v1.0): Un utilitaire de Matt Dillon permettant de définir votre propre titre dans la fenêtre écran principale.

UnDelete (v1.0): Quatre programmes pour essayer de récupérer des fichiers que vous avez détruits accidentellement.

UnDelete: Même but que ci-dessus, mais cet utilitaire possède ses sources en C.

PaNorAmA 76

Arp (v1.04): Quelques nouveaux programmes pour la version 1.04 de ARP, les commandes WAIT, LIST, SEARCH et SETDATE sont incluses. Elles sont pour l'essentiel identiques à celles du CLI, mais plus compactes et rapides.

BioRhythm (v1.1): Un programme qui vous permet de connaître les cycles théoriques qui affectent votre vie.

DefDisk (v1.1): Définit une disquette ou un directory comme nouveau disque système. Ceci est fait en remettant à zéro les structures de la DOS librairie afin de venir pointer le nouveau chemin d'accés.

Find (v1.0): Permet de rechercher des fichiers satisfaisant à une condition de type booléenne.

FirePowerEdit (v2.0): Editeur de cartes pour le jeu FirePower.

Hearts: Un jeu de carte contre l'ordinateur. Ca semble tout bon...

Hunker: Utilitaire qui dispatche immédiatement les programmes et données qui ne peuvent aller que vers la Chip Memory.

KSFixes: Evite certains bugs du kickstart 1.2 sur Amiga 1000.

Pr (v1.2): Imprime des fichiers suivant la même procédure que celle de l'instruction "PR" sous Unix.

SuperView: Tous les types d'images sont admis par cet utilitaire de visualisation de fichiers IFF. Seulement 6 Ko!.

VacBench (v1.5): Pour vider votre écran Workbench en fermant toutes les fenêtres. Super!.

VLabel: Un utilitaire permettant de concevoir des étiquettes de disquettes de façon très artistiques. Il imprime des étiquettes composées d'une image IFF et de texte.

PaNorAmA 77

Calcula (v1.0): Pour calculer une expression mathématique lorsque vous la frapper au clavier.

AntiVirusII: Un vieil anti-virus, intéressant seulement du point de vue historique.

FileFix-Slice: Deux utilitaires pour le travail sur fichiers texte.

Gemini10X: Un driver pour imprimante GEMINI 10X.

LCrypt: Un encodeur-décodeur de fichiers de données diabolique. Cette version est inspirée d'un algorithme IBM appelé Lucifer... Sources en C incluses.

Tabs: Deux utilitaires de travail sur fichier texte, afin de mettre ou d'enlever des tabulations. Sources en C incluses.

TextReader: Un très bon lecteur defichiers texte, plein écran et multi-fenêtres.

VT100 (v2.8): Un émulateur de console VT100 pour Amiga. Trés bien réalisé et très accessible. Bravo aux auteurs.

WarriorCycles: Un jeu inspiré du film TRON (le combat sur les disques), il vous faut programmer la trajectoire d'un disque sans connaître avant le début de la partie la taille de l'endroit où vous vous retrouverez.

PaNorAmA 78

A68k (v1.10): Une mise à jour de l'assembleur compatible metacomco de Charlie Gibbs. Cette version est maintenant aussi compatible avec le Manx Aztec et l'Assempro. Les sources en C sont incluses.

AnimBalls: Vous créerez une collection de balles en 3D et les ferez tourner en temps réel. Le mode Ham utilisé ici permet un grand choix de couleurs. Sources en C incluses pour les curieux.

Arp1.10_User: ARP est l'abrégé de Amigados Replacement Project (devenu maintenant Amigados Resource Project). Ce projet ambitieux vise à remplacer les commandes AmigaDos par d'autres plus compactes et moins limitées. Cette version est la première comportant toutes les commandes retravaillées du ADOS v1.2. Elle offre en plus quelques extras comme la résidence intégrée de CD, LIST, DIR et TYPE grâce à sa fonction "resident".

Autotest: Permet de comparer les performances de lecteurs de disquettes ou de disques durs. Sources C incluses.

Compress: Version du compacteur-decompacteur "compress" sous UNIX. Les sources en C et un fichier "makefile" sont inclus.

FontConv: Un utilitaire de conversion de polices de caractères de Mac sur Amiga. Sources C incluses.

Hearts: Un jeu de carte contre trois ordinateurs évolution de la version de la PaNorAmA #76.

REZ (v0.3): Version Beta d'un programme et d'une librairie devant permettre à tout programme de devenir résident, et avec certaines conditions, de devenir partageable.

PaNorAmA 79

Arp1.10_Programmers: Une grande partie de cette disquette est consacrée à fournir un support aux programmeurs voulant utiliser la librairie ARP v1.1. Les commandes ADOS/ARP sont sur la PaNorAmA #78. Cette disquette #79 contient des exemples de programmes, des fichiers "include" et une documentation sur le Lattice C, le Manx Aztec C et le Modula-2.

Diff: Pour comparer des fichiers ASCII et visualiser les lignes qui différent. Sources en C incluses.

Neeto!: Une petite fantaisie de Léo Schwab. A voir!.

ReadMe_SubLogic: Texte (en anglais) décrivant la méthode à suivre pour installer les jeux "Flight Simulator" et "Jet" sur disque dur.

PaNorAmA 80

Backgammon: Un bon jeu de Backgammon. Source En C incluse.

BattleShip: Une bonne version du bon vieux combat naval. Jouez contre votre Amiga. De bons graphismes et de jolis sons ajoutent beaucoup à l'intérêt du jeu. Source incluse.

Dcat: Un programme pour recenser vos disquettes. Il produit de plus un fichier compatible avec Superbase. Source incluse.

(Note: Définissez une pile de 10000 avant de le lancer).

DFC: Des commandes de remplacement pour "Format" et "Diskcopy". Sources incluses.

Info: Une nouvelle commande "Info" améliorée. A placer dans votre tiroir C.

Planet: Un joli utilitaire pour transformer n'importe quelle image IFF en une forme sphérique ou un planéte.

RamDigiII: Une série d'utilitaires pour tester les performances de vos lecteurs de disquettes et de votre mémoire.

Joe le maxi.

EN DIRECT DE CHEZ NOUS

De nombreuses nouveautés dans la collection FRANCE ce mois-ci. Voici quelques-unes des dernières créations des auteurs francophones, dont vous apprécierez certainement la qualité.

FRANCE n°6: ***Escargot*** (1 Méga)
Une remarquable réalisation d'un nouvel auteur français, Eric Besançon, qui nous livre ici une bien jolie animation ray-tracing d'un escargot. A voir absolument et à montrer à vos amis.

FRANCE n°7: ***Transformations*** (1 Méga)
E.Besançon récidive ! A peine remis du choc de la FRANCE n°7, vous aurez cette fois bien du mal à vous arracher à la contemplation de cette autre animation ray-tracing. Cessons là, tout autre commentaire serait inutile.

FRANCE n°8: ***Show 3D*** (512 Ko)
Cette disquette comprend trois animations supplémentaires d'Eric Besançon. Si vous êtes un fan des bonnes réalisations ray-tracing, vous ne serez pas déçu.

FRANCE n°9: ***Festival #2***
Vous souvenez-vous de Festival #1 ? Eh bien voici la suite des pérégrinations de Serge Hammouche dans le monde des fractales. Notons pour notre culture que les noms qui reviennent le plus souvent dans ce domaine à savoir Mandelbrot et Julia, sont les noms respectifs d'un chercheur et d'un mathématicien, tous deux français. De superbes images aux couleurs mouvantes. Impressionnant.

FRANCE n°10: ***Jukebox n°2***
Une réalisation de G.Prouvost et X.Leclercq. Si vous avez apprécié les modules SoundTracker de Jukebox n°1 (FRANCE n°5), il en sera sans doute de même pour ces six nouvelles compositions.

En images et en musique ! C'est avec les points forts de notre machine que se révéle cette nouvelle fournée de FRANCE. Et ce n'est pas fini... (à suivre).

Joe le Maxi et Ed l'Epicier.

LA QUINZAINE DU BLANC

(Note de l'équipe: Avec un titre pareil, ceux d'entre vous qui doutaient encore de l'état mental pour le moins préoccupant de Flat Six se sentiront rassurés).

Comme vous l'avez constaté, la Poste a augmenté ses tarifs (*Ed l'Epicier: Pour la plus grande joie des petits et des grands*) - Jugez vous-mêmes. 14% d'augmentation pour les paquets jusqu'à 100g, 15 % pour les paquets jusqu'à 500g...

Nous devons donc à compter de ce jour répercuter cette augmentation sur nos tarifs. Dorénavant, vous ajouterez 10 Frs de frais de port à votre commande (20 Frs pour nos amis Suisses), le recommandé (toujours facultatif lui) passant quand à lui à 10 Frs.

Vous "diluerez" ce frais fixe (hyperbolique) en commandant des millions et des millions de disquettes.

Flat Six.

LE COIN DES SUISSES

Je tiens tout d'abord à rendre hommage à nos clients helvètes, dont le nombre ne cesse de croître et dont les timbres font la joie de notre crustacé décapode, jovial et philatéliste.

Mais passons aux choses sérieuses.

- Dorénavant, compte tenu de l'augmentation des tarifs postaux, le prix du recommandé suisse passe à 20 FRF, en sus des 10 FRF de port, soit au total 30 FRF.
- Le montant des commandes par Eurochèque est majoré de 20 FRF, montant correspondant à la retenue prélevée par la banque. Nous vous conseillons le règlement par mandat international qui n'engendre aucun supplément. En outre, n'omettez pas de joindre une copie du mandat à votre commande.

Sur ce, nous attendons avec impatience vos courriers, dépecés de pince de maître par Homard Jovial qui pourra étrenner son nouvel album de timbres.

Flat Six et Ed l'Epicier.

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client): _____
Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
_____
CP: _____ Ville: _____

20FF(125FB)

Fred Fish Disks	1-250
Anious	1-26
TBAG	1-25
Faug	1-75
PaNorAmA	1-98
RPD	1-164

Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-4, HERMES France 1-10,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-19 + 20-26 (Art Disks)

35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4

360 FF (France uniquement)
Digitaliseur monophonique HERMES Diffusion en KIT

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF	
	TOTAL	

Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MiA Software en Belgique)

Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 2-90

Une erreur de typo (Nestlé) peut vous foutre une carrière en l'air! Regardez le mois dernier; l'article finissait par "Le mois prochain, il n'y aura plus de DP". L'horreur. Vous avez dû vivre un mois d'angoisse et de fébrilité. Or il fallait lire cette phrase sans n, car ce mois-ci il y a plus de DP, et même que c'est que des DP des excellentes MIA Disks, que je ne suis pas le premier dont auquel qui glorifie ces disquettes, mais quand c'est bon, faut insister.

Ces DP proviennent donc des quatre premières MIA Disks, et ne sont que des échantillons des nombreux jolis DP présents sur ces disquettes (vous en avez trois fois plus que sur les Fish, et que du bon). Gloire à Mia Software, hopla. (*Ed: les disques MiA sont disponibles chez Hermes en France, voir page 46, ou bien sur chez MiA en Belgique, adresse en page 50*).

Tetrix Metallica : On commence par les jeux. Et ici, on commence par LE JEU. Tetrix pour les dernières tronches de pibales qui ne le sauraient pas encore, est une version de Tetris développée par Madame Mia Software, et qui sera vendue à peine plus cher qu'une dixaine de parties de Tetris Arcade, dont Tetrix reprend plein d'idée (tableaux, deux joueurs, qualité irréprochable ...). Ce DP est une démo du jeu, démo intéressante puisque vous pouvez jouer aux premiers tableaux. C'est très grand, et dès que c'est fini de développer je vous en reparle (dis M'dame Mia, tu penses à moi, merci).

Zerg : Vous connaissiez Ultima 1, 2, 3, 4 et 5. Je vous présente Ultima 0.5. Zerg est en effet un jeu de role très sympa dans le style Ultima, avec un royaume à parcourir, des chateaux, des villes, des monstres ... Bon, c'est du DP d'accord...

Gold : Non vous n'allez pas pouvoir télécharger les derniers spasmes vinyliques du groupe préféré de Tropic. Vous avez dû passer des heures sur DAD, casse-tête infernal qui était en DP il y a quelques mois. Gold c'est DAD en pire, en plus grand, en plus dur. Le pire c'est qu'il y en a qui y arrive. J'en connais un. Il a réussi en 528 déplacements, et ce fou, il cherche un algorithme de résolution de ces casse-têtes avec optimisation du nombre de coups.

Mouse Trap : Le dernier jeu de la série. Loin d'être le meilleur, mais c'est ma séquence émotion à moi. C'était un des premiers jeux que j'avais récupérés sur mon C64, il y a presque 7 ans. Vous êtes dans un labyrinthe d'où vous devez sortir. La vue est en 3D depuis l'intérieur du labyrinthe et vous pouvez avoir un plan vu du dessus. Si vous avez aussi eu ce jeu sur 64 écrivez moi, on pourrait monter une association de ceux qui ont eu ce jeu sur 64.

Check Fit : Petipro Gram' testant si un fichier à vous va rentrer sur une disquette à vous sur laquelle il ne reste presque plus de place.

ATree : Zutilitaire façon XTree ou PCTools tournant sur PC. Les directories sont affichées sur forme arborescente, et ATree vous permet les bidouilles habituelles.

PcPatchII : On reste dans le PC. PcPatch vous permet de préparer des disquettes pour qu'elles soient formatées et lues en format PC (pour vous permettre de récupérer des fichiers ASCII PC sur Amiga par exemple). Marche aussi en format Atari.

Chorizo Kid

(Cherche personnes intéressées par guerre thermonucléaire totale, génocide, ou commando armé pour mettre en pratique ses connaissances théoriques.)

Assistant de Rédaction

A-News cherche un assistant de rédaction
Enthousiast Amiga
Bon en orthographe
Programmeur (Basic ou autre langage)
Plus ou moins capable de communiquer en anglais et ayant une très bonne connaissance de la machine

Poste à Mandacou en Dordogne.

Si vous êtes intéressé écrivez un article au sujet d' un périphérique ou logiciel que vous connaissez bien et envoyez-le sur disquette en forme de fichier ASCII, si possible avec photos ou fichiers d'écran en IFF pour l'illustrer.
Envoyez aussi votre C.V.

A-News, ZA Blis, 24500 Eymet

Courrier

Cher A-News,

Votre article récent sur la carte passerelle IBM PC/XT, bien que très intéressant, manquait de précision:

Je pense que le système décrit était celui d'un Amiga equipé de deux disques durs (un pour l'Amiga, l'autre pour le PC). J'ai moi-même un Amiga 2000 avec carte passerelle et disque dur PC Filecard 30M. La carte PC partage gentiment la Filecard avec l'Amiga sous le nom de jh0. Cependant, bien que mon Amiga soit doté des nouvelles ROM 1.3, je ne parviens pas à booter dessus. Le meilleur moyen que j'ai trouvé à ce jour est d'insérer une disquette 3,5" qui passera ensuite la main au disque dur. Seulement la procedure prend une bonne minute, en particulier à cause de la présence obligatoire d'une pause de 40 secondes (nécessaire à l'instruction Binddrivers), pour eviter que le système ne plante. Voici la startup-sequence de la disquette Boot:

Binddrivers
Wait 40
DjMount
Jh0:c/execute jh0:s/startup-sequence

C'est un peu long, d'autant plus que le disque dur n'est pas particulièrement rapide (peut-on utiliser le FFS?) et qu'il faut tout recommencer à chaque fois que l'on Reset... A ce propos, j'ai entendu dire qu'ile existait sous le WB 1.3 un système de disque virtuel non affecté par le Reset. N'y aurait-il pas moyen de mettre le dsique dur dans cette mémoire virtuelle, pour le conserver, même après un Reset? D'autre part, comment utiliser le disque 5.25" sous Amiga, et les disques 3.5" sous PC?

Comment se procurer DBW Render maintenant que Mr Cupertino est parti?

Nicolas Phelps, Beynes (78).

Stef: La configuration exacte sur laquelle a été testée la carte 2088 se compose :

- d'un Amiga 2000 (of course)
- d'une carte A2058 peuplée à 2 Mégas
- d'une carte passerelle A2088
- d'un contrôleur A2090A
- d'un disque A2094 de 40 Mégas.

Il y a un seul disque partagé entre les deux systèmes, la partition PC étant vue comme un fichier du côté Amiga, je vous renvoie à l'article pour la procédure d'installation. Le fait que se soit le disque Amiga et non le disque PC qui soit l'hôte est peu courant. La partition Amiga porte le nom de FH0: et le fichier contenant le disque PC peut se trouver à n'importe quel endroit dessus.

Le fait d'installer un contrôleur de disque PC désactive l'autoboot du disque Amiga, comme on sert plus souvent de l'Amiga que du PC, il était judicieux, à mon avis, de présenter cette solution mal connue. Quand on a un disque du côté PC, on peut booter le côté PC si on a pris soin de formater le disque avec l'option /s. Je ne connais pas de solution pour booter directement la partition Amiga d'un disque PC, sans booter auparavant le PC.

Les 40 secondes peuvent paraître longues, mais malheureusement, c'est le temps que met la partition Amiga pour être montée et initialisée en JH0:. Cette partition peut être formattée en FFS sans problèmes. Il suffit de mettre dans la mountlist la ligne

FileSystem = L:FastFileSystem

et de remplacer DJMount par ***DJMount FFS****.*

Le drive 5 du kit 2088 ne peut pas être utilisé sous AmigaDOS car il est connecté au contrôleur de disquettes du PC. Par contre on peut connecter un lecteur Commodore A1010 sur la sortie drive externe de la carte 2088. Attention, j'ai fait des essais avec des drives NEC et Senator, ça ne marche pas. Seuls les drives Commodore acceptent les formats AmigaDOS 880 k et PC 360 k et 720 k.

Pour les disques virtuels, il en existe deux principaux: le RAD de Commodore qui a une taille fixe, et le VD0 du domaine public qui a une taille variable. Ces deux disques permettent de stocker des informations qui ne seront pas perdues en cas de plantage ou de reset (CTRL-Amiga-Amiga). A mon avis le mieux lorsqu'on ne dispose pas d'énormément de mémoire est de monter un disque virtuel au démarrage puis d'y copier la startup-sequence ce qui accélère de beaucoup les redémarrages.

Pour DBW-render, on doit pouvoir se le procurer chez Hermès en en faisant la demande écrite. Sinon, le soft est disponible chez Fraug (pour les adhérents). Comme tout soft du domaine public qui se respecte on doit le trouver également sur un disquette Fred Fish, mais laquelle?

Messieurs,

Pouvez-vous m'indiquer si un club Amiga s'est créé à Poitiers ou ses environs?

Serge Debassel (86 Poitiers)

Ed: Appel au lecteurs.

Réponse Générale

philEd: Vous êtes nombreux à nous poser des questions à propos de l'ECSet du système 1.4. Voici, toutes lettres confondues, les points qui vous semblent obscurs et que je vais tacher d'éclaircir.

- Quels sont les avantages de l'ECS dans une utilisation courante ?

- Comment sera reconnue l'extension A 501 avec l'ECS, et quelles seront les améliorations que ce changement apportera sur les A500 et A2000 ?

- L'ECS sera t'il disponible pour l'Amiga 1000 ?

- Quand sera t'il disponible ?

- Qui aura t-il dans le 1.4 ?

*Tout d'abord l'ECS permet d'avoir 1 Mo de mémoire vidéo (Mémoire CHIP) au lieu lieu des 512 Ko disponible actuellement. De plus le nouvel Agnus est capable de traiter des BitPlanes d'une taille supérieure à 1024*1024 ce qui était jusque là impossible.*

Le deuxième avantage est le nouveau mode ***productivity*** *qui fournira une résolution équivalente au mode entrelacé (640*512) en 4 couleurs parmi 64 ce qui est suffisant pour des applications professionnelles. L'extension mémoire A501 est automatiquement reconnue comme mémoire CHIP et son absence n'entraîne pas de problèmes de configuration. De plus on constate généralement une légère amélioration en utilisation avec PPage, on peut donc en conclure que les nouveaux circuits sont plus rapides que leur prédécesseurs.*

Ce nouveau Chip est programmable pour être utilisé en PAL ou NTSC, il suffit de relier, ou non, une de ces broches à la masse. Pour ce qui est des Amiga 1000 rien n'est prévu chez Commodore mais outre Atlantique et en Australie des solutions sont à l'étude. Il n'y a donc pas de raison de désespérer. Pour ce qui est de la disponibilité, Super Fat Agnus est disponible et peut être installé dans les A500 et A2000B. Pour ce qui est de Gary et Denise il nous faudra attendre encore un peu, de même que pour les Roms 1.4 qui devraient faire 1 Mo au lieu des 512 Ko actuels ce qui laisse présager certains problèmes d'installation.

Quant à savoir ce qu'il y aura dans le 1.4 (WorkBench compris), à moins de posséder les dons extra-lucides de Madame Soleil pas moyen de savoir. Côté Commodore on nous informe que plusieurs possibilités évoluent en parallèle et que le 1.4 sera un savant mélange de ces différents courants. Une chose est sure, le WorkBench sera entièrement multitache et tournera dans une fenêtre. Sachez tout de même que pour installer un Super Fat Agnus sur un A500 il est nécessaire de couper deux pistes et de changer un jumper de position, il vaut donc mieux confier la manip à un centre technique agréé Commodore.

Méga bonjours à toute l'équipe d'A-news,

Est-ce qu'un virus peut s'infiltrer dans l'extension A501 ? Est-ce que cela vaut le coup de gonfler un 500 ? Quand une carte

Courrier

XT ou AT sortira pour le 500 ?
Lucien, un Amigamoureux.

philEd: *Non, et je suis catégorique, un virus ne peut pas survivre dans la Ram de l'horloge de l'A501 pour la simple et bonne raison qu'il n'y a que quelques octets alors qu'un virus fait en moyenne un peu moins d'un Ko (place disponible dans un Boot Block). Même si la place était suffisante pour contenir un virus celui ci ne serait pas réveillé lors de l'allumage du 500 et donc serait inoffensif.*

Par contre il semble que certains virus peuvent planter l'horloge. Si un arrêt prolongé ne suffit pas à remettre les choses en ordre il peut être nécessaire d'utiliser un DP nommé ClockRepair qui répare tout ça. Remarquez que ce problème peut aussi être la conséquence d'un crash.

Oui cela vaut le coup de gonfler un 500 car les périphériques pour le 500 sont moins chers que ceux pour 2000 et il est possible avec les disques dur GVP et IVS d'avoir un disque dur bien sûr mais aussi une extension mémoire de 4 Mo ce qui fait 5 Mo avec l'A501. Quant à une carte XT ou AT il n'y a rien de prévu et il est fort probable qu'il n'y aura aucun produit de cette sorte chez Commodore pour A500.

M'sieurs-Dames,
Pourquoi qu'y marchent pas, dis, les démos de l'intro au BASIC de CRS ? Existe-t-il un catalogue de diskouettes de DP, comme par exemple les Fred Fish ou les Panorama ? Si oui, ou se le(s) procurer?
Christophe Olivier Toulouse (31)

philEd: *Tiens c'est curieux, comme pour tous ceux qui sont persuadés qu'il y a une erreur dans nos listings (ça peut arriver) je vous conseille de relire et de vérifier plusieurs fois. La plupart du temps il s'agit d'une erreur de recopie du programme. Pour ce qui est des catalogues, Fred Fish publie régulièrement des catalogues sur disquettes, le plus simple étant de s'adresser à un service de DP (Hermès Diffusion par exemple) qui doit être à même de les fournir.*

Cher A-news,
Je programme avec l'Aztec v 4.32 et je me sers assez souvent des nombres flottants. Dans A-News n° 20, il y a un article expliquant la manipulation des flottants sur l'Amiga. Pour quelles obscures raisons vous servez vous du compilateur Lattice dont j'ai entendu dire (même dans A-News) qu'il ne valait pas celui de Manx?
Jean-Claude Moebs Strasbourg (67)

Roméo Rapido: *C'est très simple, comme Diégo est élevé au Banania, et bien BatchMan a été nourri au Lattice. Néanmoins il faut relativiser la supériorité du Manx par rapport au Lattice car la version 5.02 est approximativement équivalente. Les griefs que j'avais à l'époque venaient de la version 5.0 qui a été testée et qui contenait pas mal de bugs qui ont été fixés dans la version 5.02. De plus il est possible de compiler un programme pour Lattice avec le Manx en utilisant les options adéquates, faites donc l'effort de lire les docs (ou au moins de les survoler) même si elles sont en anglais.*

Salut à tous,
Que pensez vous de l'accélérateur de disquettes BAD ? A quand un essai de ce logiciel?
Régis Bultez Mont St Eloi (62)

philEd: *BAD est en fait un réorganisateur de disquettes ou disques durs. Cependant il nécessite pas mal de mémoire (plus d'un Mo pour un disque de 30 Mo) et une place suffisante sur le disque. Il reclasse les fichiers de manière à ce qu'ils soient plus rapide à accéder. On obtient de bon résultats, surtout avec le WorkBench si l'on sélectionne l'option par icônes.*

Ed: *Sur les disquettes fourni avec le livre "Comprendre et Bien Exploiter Votre Amiga" édité par Titus on trouve "DiskOpti", un logiciel similaire mais du domaine public qui fonctionne très bien. (pour disquettes seulement).*

Cher A-News,
Je possède un A2000 dernier modèle que je voudrais compléter avec un disque dur et une extension mémoire de 2 Mo. Faut il acheter une carte spéciale pour cette Ram ou existe elle déjà dans la machine? Le disque dur GVP modèle 500 possède une place pour une extension mémoire, cela peut il convenir pour l'A2000? Y a t'il un inconvénient à délocaliser cette mémoire dans le boîtier du DD ?
Thomas Van de Velde Paris (75)

philEd: *Oui il faut acheter une carte supplémentaire sur laquelle on pourra installer de 2 à 8 Mo de Ram. Le GVP pour 500 ne peut pas être connecté sur un 2000 mais il y a un nouveau modèle de Hard Card pour 2000 dans la gamme GVP qui contient une extension 2 Mo (voir A-news N°21 page 16). Quant à la délocalisation de la Ram de la carte mère dans un boîtier de disque dur ou sur une Hard Card il n'y a pas de différence pour l'utilisateur (pour la machine non plus d'ailleurs), tout est entièrement "transparent".*

Cher A-news,
Quest-ce que le contrôleur DMA? Le moniteur 1084 de Commodore est-il un moniteur multisynchrone? Si non l'utilisation de FlickOff est-elle réellement impossible et combien coûte un tel moniteur ? J'ai été séduit par l'INFINITY MACHINE. A combien estimez vous le prix d'un version 68030 cadencée a 50 MHertz? Deux Mo de ram sont nécessaires pour une pleine utilisation, mais ces deux Mo sont ils inclus dans la carte ou doivent ils figurer en extension (par exemple une Minimax 1.5 Mo). L'INFINITY se connecte sur le Bus 68000, l'utilisation d'un disque dur serait elle condamnée? Quel est le prix approximatif d'un modem pour Amiga. Quelle est la différence entre la CHIP et la FAST ram? Pouvez vous me dire à part A-News, quel est le meilleur ouvrage pour apprendre l'assembleur?
Stéphane Penaceque Colomiers (31)

philEd: *Le contrôleur DMA de l'Amiga permet aux co-processeurs (blitter, copper...) d'accéder directement à la mémoire sans passer par le 68000 mais cette mémoire doit être mémoire CHIP. En effet le contrôleur ne peux pas accéder a plus des 512 Ko (ou 1Mo pour le nouvel Agnus) de mémoire de base. Le reste de la mémoire supplémentaire est appelé FAST car accessible seulement par le 68000.*

Le moniteur 1084 n'est pas un écran multisync. Un tel moniteur doit coûter aux alentours de 1500 F pour une version monochrome et de 5000 F pour la version couleur mais sera indispensable pour utiliser FlickOff.

Il nous est impossible d'annoncer un prix pour l'INFINITY MACHINE .

Il sera possible de brancher un disque dur directement sur la carte accélératrice et la Ram devra être sur celle-ci pour être câblée en ram 32 bits. En effet on parle beaucoup de ram 16 ou 32 bits, en fait c'est la même chose, ce qui change c'est la manière dont les circuits sont câblés sur la carte.

Une extension mémoire pour 500 ne sera jamais de la ram 32 bits et on ne tirera donc pas toutes les possibilités de la ram supplémentaire. Pour la vitesse il vaut mieux avoir 2 Mo de ram 32 bits sur une carte accélératrice que 4 Mo d'extension mémoire plus une carte accélératrice.

Les meilleurs ouvrages pour débuter en assembleur me semble être "Le livre du langage machine" et "La bible de l'Amiga" de chez Micro Application, mais en complément je recommande "Mise en oeuvre du 68000" de chez Sybex.

MATERIEL

Vends CARTE MAGNI 15 000F, valeur 19 900 avec documentation. Servi quelques heures. Morin au 50-49-09-24 après 20h.

A2000B + 1084P, carte PC/XT installée, disque dur partionné 10 méga côté PC, 10 méga côté Amiga, sous garantie 3 mois + logiciels + docs + revues A-News (depuis le 1er numéro) + imprimante couleur Commodore MPS 1500 + 2 rubans couleur + papier, vendu 20 000F à débattre. Arnaud BLANCHARD tél 43-81-03-92 (Le Mans).

VDS IMPRIMANTE COULEUR Star LC-10 sous garantie emballage d'origine, prix 2000F. Gerald au 46-27-65-56 en semaine de 16h à 19h.

VDS A500 + Péritel + lecteur ex.plat + DigiView 3.0 + Sculpt 3D + Deluxe Paint II + Deluxe Print + Tcraft+ + Superbase + Space Harrier + Outrun + S Olympiad + R Rabbit + AmigaTap + Interceptor + 700 disks + manette. Le tout bon état, docs en français et originaux. 7500F 16-1-43-85-83-80 Francis (13h-18h)

CDS KIT PC neuf emballé (carte XT + lecteur 5' + manuels + Dos 3.3): 2900F. Tél (1) 64-68-05-05 le soir (Nicolas).

VENDS EXTENSION 512ko pour A500 avec horloge et interrupteur, prix 800F. Tél 88-87-66-75.

VENDS A2000B + moniteur 1084S + disque dur 20Mo, année 1989, sous garantie, très bon état, 18000F à débattre. Tél (1)43-00-16-52 demander Eddy + 19h.

VDS carte XT neuve, prix 3000F. Tél 50-96-05-32.

Vends pour A2000 kit PC/XT: lecteur 5" + carte A2088. Matériel non déballé, sous garantie. Prix très intéressant. Alain au 81-95-17-78 après 18h.

ACHETE pour AMIGA 1000 ext mémoire int ou externe et Sidecar 1060. Faire offre. Merci. Contacter Michel LEDIEU 33/35 rue Cartault, 92800 Puteaux.

VENDS pour Amiga 2000 DISQUE DUR 20 Mégas A2090 avec utilitaires, encore sous garantie, prix 4500F. Tél 75-51-26-35.

Recherche cartouche "Power Cartridge" pour Commodore 64. Faire offre. Tél 21-20-45-77

VENDS pour Amiga: EXTENSION MEMOIRE externe 2mo pour Amiga 500/1000, 4000F; DIGIVIEW 3.0 PAL, 1000F; DIGITALISEUR AUDIO avec sortie imprimante 700F, boot selector Amiga 500/2000, 75F; PROGRAMMEUR D'EPROM allemand pour A500/A1000, 600F. Tél 84-22-49-45 heures repas.

VDS MONITEUR MONOCHROME muni d'une sortie son agréable pour utiliser un traitement de texte avec l'Amiga. Prix 650F. Tél 69-40-24-47.

Vends AMIGA 2000: unité centrale + lecteur 880ko + clavier + écran couleur + souris (09/87), RAM 1.5mo (09/89), disque dur Seagate 41Mo (11/88), environnement logiciel, DeluxePaint et VizaWrite (originaux+docs). Tél 67-40-22-84 (Montpellier).

Vds HANDY SCANNER type 4 (s/gar) 2600F, imprimante STAR LC10 (s/gar) 1550F, DIGITALISEUR SON 400F. Contacter David Saadoun au 48-94-57-67.

CONTACTS ET LOGICIELS

VENDS LOGICIELS originaux avec doc: SCULPT 3D 500F, ANIMATE 3D 700F, FANTAVISION 300F + EXTENSION MEMOIRE A501 800F.Tél HB (16-1) 42-31-36-18, dom (16-1) 47-07-20-42.

Cherche PROGRAMMEUR en GFA-Basic, MUSICIENS, VENDS 23 originaux. Liste sur demande. Gwenaël Ropert, 24 rue de Touraine, 56300 Pontivy.

Les collections FISH (1-260), AMICUS, TBAG et des MEGADEMOS, JEUX, SLIDES, MUSIQUES et UTILITAIRES (RAY TRACING) du domaine public sont disponibles. Recevez notre catagoue gratuit de +400 disks DP. Joindre une enveloppe timbree à votre adresse. FD, BP18, 59115 Leers.

Recherche tout contact sur Amiga surtout assembleur et utilitaires, reponse assurée. Tél 42-43-68-30 ou écrire à Mr DEVULDER Jean-Paul, 11 rue E.Renan, 93200 Saint Denis.

Cherche contacts ayant AMIGA+VIDEO dans la région Nord Pas de Calais, tél 21-22-06-44 le samedi 13h ou laisser message.

Amigafans bonjour. Je recherche FAERY TALE désespérement. Je suis disposé à l'acheter ou à l'échanger. Recherche de même, fichier "INCLUDE" pour langage C amiga. J'attends vos réponses avec impatience. Chenard Philippe, E.R.E.A. route de Lion s/mer, Lébisey, 14200 Herouville St Clair.

EMPLOI

Developpeurs travaillant avec Infogrames et UbiSoft recherche 1 graphiste sur Atari ou Amiga (en 320x200, 16 couleurs) au style réaliste et futuriste. Emploi immédiat. Renseignements: Fabrice DELAURE, 19 rue du XI Novembre, 33150 Cenon. Tél 56-86-36-91.

Recherche vendeurs et techniciens de maintenance. Matériels ATARI et/ou AMIGA. Téléphoner au (16-1) 43-57-48-20

A-News en BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique et des Pays-Bas.

Pour tout renseignement :
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 3-326-05-59

A-News en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS. Envoyez votre paiement à : *A-News, 36 Av Luserna, 1203 Génève. CCP No 12-25868-1*

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

Les anciens numéros sont disponibles au prix de 20F chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 BNC 165 r Jeanne d'Arc 75013 Paris
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

OFFRE SPECIALE
Les 12 anciens numéros d'A-News de votre choix
175F
port (surface) compris. Economisez 70F

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F
Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(Le port coût 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers et les clubs

---

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 1 mois. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS *(rubrique gratuite)*

FRANCE

13 Club Amiga Aix-en Provence, Xavier Rame, 13080 Luynes, tél 42-24-03-47 (le soir)
18 Club Informatique, BP413, 18007 Bourges Cedex Tél 48-24-66-24
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex. Tél 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 MONTFERRAT. Tél. 76 32 38 41 Stéphane PARENTON.
38 Vienne Informatique 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 Power Club Commodore, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51
57 ALICE club informatiue, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUE MINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.
64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.
73 Club Amiga 13 av Jean Jaurès 73000 Chambery
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

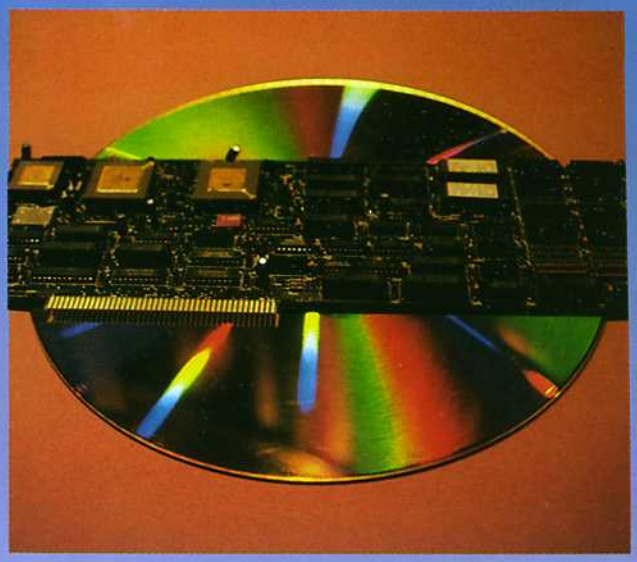
BELGIQUE

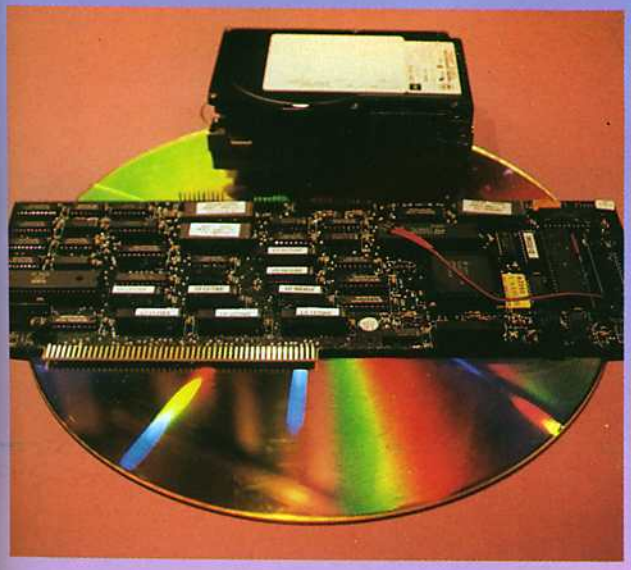
7500 CLUB P.A;C.T. BP94, 7500 Toournai

Imprimé par NEWS PRINT, 24500 Eymet

CARTE ACCELERATRICE
COMMODORE A2620
68020 . 14 Mhz
2 Mo RAM 32 BITS

8424.00 Frs HT
9990.00 Frs TTC





DISQUE DUR
COMMODORE A2094/A2090A
40 Mo AUTOBOOT
CARTE CONTROLEUR

6737.00 Frs HT
7990.00 Frs TTC

AMIGA 2500
68020 . 14 Mhz
DISQUE DUR 40 Mo
3 Mo RAM

21914.00 Frs HT
25990.00 Frs TTC

165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46

Il Etait Une Fois Dans l'Amiga

Le Contrôleur, La RAM, Le Disque Dur et UN Slot !

Le meilleur moyen de posséder un A2000 avec 3 Mo de RAM et un disque dur.

EFFICACITE : Intégrant un contrôleur SCSI autoboot et 2 Mo de RAM, la carte SR de GVP n'utilise qu'un seul slot de votre A2000.

PERFORMANCES : Des disques durs de marque et la haute technologie des contrôleurs GVP garantissent les meilleures performances.

PRIX : Comparée à une simple extension mémoire, la carte SR vous offre le contrôleur SCSI sans surcoût. Avec un disque dur, sans RAM, elle vous permet d'envisager sereinement l'achat de mémoire supplémentaire. Complète, c'est l'intégration des coûts les plus bas et des performances les plus hautes.

QUALITE : C'est un produit GVP !

MAINTENANT EXTENSIBLE A 8 Mo POUR LE MEME PRIX
CONFIGURABLE EN 0, 2, 4 ou 8 Mo

DISQUES DURS
20, 30, 40, 45, 80 et 100 Mo.

DISQUE DUR
AMOVIBLE 44 Mo.

GVP SCSI/RAM CARTE MULTIFONCTIONS :

- Autoboot en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans intéraction avec la DMA de l'Amiga.
- Connecteur SCSI externe compatible Macintosh.
- Supporte jusqu'à 7 unités SCSI : disques durs de 20 à 100 Mo, disques amovibles SYQUEST, système BERNOULLI, streamer 150 Mo ...
- 0 ou 2 Mo de Fast RAM entièrement Autoconfig.

Renseignez-vous auprès de CIS ou d'un point de vente-conseil GVP. (liste sur simple demande au 56-374-378)

Photos et caracteristiques non contractuelles.
AMIGA EST UNE MARQUE DEPOSEE DE COMMODORE AMIGA Inc.
MACINTOSH EST UNE MARQUE DEPOSEE D'APPLE Computers.

GVP

CIS.
571, Cours de la Liberation
33400 TALENCE - FRANCE-
TEL : 56-374-378 / FAX : 56-040-895